Le 1er magazine exclusivement consacré à la Dreamcast

Dreamzone

N°8

Mensuel - Janvier 2000

N°1 en Europe - 100% Indépendant

Incroyable !
150 Pages
100% Dreamcast

MDK 2
Humour, action et réflexion pour trois fois plus de plaisir

SEGA GT
Sur les chapeaux de roues

MAKEN X
Un Doom-like original qui tranche dans le vif

SPÉCIAL SPORT
Virtua Striker 2, World Wide Soccer 2000, NBA 2K, NBA Showtime, NFl Quarterback Club 2000

L 9578 - 8 - 35,00 F

Canada 10,95 $ Belgique 230 Fb, Suisse 9,5 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

SOMMAIRE





La rédac' en folie

Ca y est. Il est enfin entre vos mains, ce dernier Dreamzone de l'année, du siècle et même du millénaire. Malgré les délires de certains nous annonçant une grave catastrophe sur Paris, nous sommes encore là et bien contents de l'être. D'autant que d'après ce qu'on nous promet, l'année 2000 pourrait bien être celle de la Dreamcast. Avec des jeux comme Sega GT, Rayman 2, MDK 2 ou encore Castlevania Resurrection, la machine de Sega va nous prouver qu'elle ne craint pas la concurrence.

Alors qu'on arrête de nous parler d'Apocalypse, car la seule que je connaisse a lieu tous les jours dans les locaux de la rédac'. Il faut dire qu'avec l'»équipe de choc» qui travaille à mes côtés, il n'y a pas de quoi s'étonner. Le sieur Tuco, grand adepte du web, passe son temps à surfer sur www.ducul.com à la recherche de célébrités à poil, quand il ne nous invente pas de nouveaux bugs sur son PC. Neo Alex, roi incontesté des râleurs, trouve tous les jeux pourris dès qu'il se fait battre et leur reproche même d'afficher des textures carrées (?!). Quant à Seba, malgré nos nombreuses discussions à ce sujet, le garçon me prend toujours pour son père et n'arrête pas de me demander conseil. Le Joker, n'a pas son pareil pour nous faire de mauvaises blagues. Si bien qu'il oublie régulièrement de passer à la rédac' pour remettre ses textes. Et vous allez maintenant découvrir Emmanuel, le petit dernier, qui, sous ses faux airs de grand timide, est un véritable tire-au-flanc qui ne manque pas une occasion pour s'éclipser dans la plus extrême discrétion. Et comme si cela ne suffisait pas, le bougre considère que Soul Calibur ne mérite pas plus de 90 %. Un comble !

Vous comprendrez donc aisément qu'il n'est pas facile tous les jours de réaliser un magazine comme Dreamzone dans cette ambiance de folie où les vannes volent bas et en nombre. J'espère cependant que vous prendrez toujours autant de plaisir à nous lire. Passez un joyeux Noël et rendez-vous en l'an 2000 pour de nouvelles surprises. A moins que l'Apocalypse ne se produise entre temps...

Vincent Maulon



3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur financier, administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur commercial
Laurent AMAR
Rédacteur en chef
Vincent MAULON

1er maquettiste junior
Thierry MALPELI
Réalisation P.A.O
Franck CHEMLA, Thierry MALPELI
Saxo, Hervé PÉCOME
Correcteur
Patrick SALMON
Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sebastien LEMEE, Cédric MELON, Hervé BONNOT, Emmanuel BASTIDE

Illustration
William RAVIN (assistant : Thomas LEHERISSÉ)

Flashage
MAGIE BLEUE

Distribution
MLP

Impression
MAGNUM (77)

ISSN
En cours

COURRIER

Le Courrier est une fois de plus bien rempli, avec un maximum de questions pertinentes et des réponses à la hauteur. Pour couper à toute polémique concernant certaines réponses un peu vindicatives écrites et publiées par notre cher Vincent (belle mentalité !), j'ai décidé d'être le seul à m'occuper de cette rubrique à partir d'aujourd'hui. Cela m'évitera peut-être un chapelet de noms d'oiseaux dont certains lecteurs m'ont gratifié. De toute façon, El Tuco étant occupé à épiler notre rédacteur en chef bien-aimé (c'est ce que l'on appelle la promotion canapé !) et Seba ayant décidé de tester tous les mauvais jeux (c'est un futur éleveur de daubes), je n'avais guère le choix. Et puis, c'est le meilleur moyen de gagner un peu de solitude au sein d'une rédaction en proie à une fièvre intense à l'approche des fêtes de fin d'année. Je vous souhaite d'ailleurs de passer un joyeux Noël !

Neo alex

J'AIME PAS NEO ALEX !

Salut à tous (sauf à Alex) !
(en voilà un qui commence bien !)
Moi qui aime tellement votre magazine, j'ai été très déçu par les propos comme «lèche-cul» tenus à mon encontre. Devinez par qui ? Par cet imbécile de Neo-je ne sais pas quoi !

Bon, alors là, il y a comme un problème. D'abord, je tiens à préciser que je ne réponds pas à toutes les lettres envoyées par nos chers lecteurs. Ensuite, pas de chance pour toi, c'est notre bien-aimé Vincent (mon Big Boss !) qui a eu le plaisir de répondre à ta missive. J'ai d'ailleurs relu sa réponse, et je ne trouve pas ses propos vraiment blessants. Je pense plutôt qu'il a voulu faire preuve d'humour (je sais, l'humour, ça se travaille !). Enfin, je tiens à te préciser que mon nom complet est Neo Alex, non pas parce que j'adore le film Matrix, mais parce que je m'occupe de la rubrique Neo Geo Pocket depuis le premier numéro de Dreamzone (les plus perspicaces l'auront peut-être déjà compris). Bon, allez, pour montrer que je ne t'en veux pas, je vais répondre à tes questions.

1- Où est passé Super Fred ? Parce que Alex, euh... C'est de la merde !
Et voilà, ça continue ! décidément, je suis un incompris. Pour répondre à ta question, Super Fred a décidé de prendre des vacances à vie et tu devras (j'en suis d'ailleurs navré !) me supporter encore longtemps. Cela dit, je te remercie de ta délicatesse.

2- C'est pour quand le DVD ?
Tout ce que je peux te dire, c'est que Sega prévoit de le sortir vers le mois de mars 2000. Pour plus de précisions, je te conseille de lire les News de tonton Vincent (à moins que tu ne sois fâché avec lui désormais !).

3- Last Bronx 2 est-il toujours prévu ?
En voilà une bonne question ! Etant moi aussi un fan de Last Bronx, j'attends désespérément la confirmation d'une éventuelle suite sur Dreamcast. Enfin, tant qu'il y a de l'espoir...

4- Les jeux de foot comme Virtua Striker peuvent-ils se jouer à plusieurs (4, voire 8) ?
Pour Virtua Striker 2000, il faudra attendre la fin du mois de décembre pour s'en assurer. Par contre, je peux déjà te dire qu'UEFA Striker et World Wide Soccer 2000 peuvent se jouer jusqu'à quatre. Alors, heureux (là, je précise que c'est une boutade) ?

5- Will, arrête ton baratin de poème à la c..! Prends donc les commandes d'un test par exemple. Sinon, la manette peut-elle avoir deux Puru Puru Pack ?
Will est notre spécialiste des artworks et du travail d'image, il n'a pas le temps de s'occuper des tests. Pourtant, je lui ai bien dit que tu souhaitais qu'il prenne ma place, mais rien à faire !
En ce qui concerne le Puru Puru Pack, je vais laisser Vincent répondre :
«Comme tu as certainement pu le remarquer, le Puru Puru Pack possède une dimension nettement supérieure à celle d'un VM, donc, la logique tendrait à prouver qu'il est impossible de brancher deux Puru Puru Pack sur une seule et même manette. Ah, au fait, je n'ai pas dit lèche-cul, j'ai dit trou du cul !»
Au moins, c'est ce que l'on appelle une réponse claire (même si je l'aurais souhaitée moins grossière).

Bonne continuation ! **(à toi aussi, et sans rancune)**
Yohann du 113 de Bonneuil

DREAMCAST / PLAYSTATION : LE COMBAT DES TITANS

Et la formule de politesse ? Enfin ça ne va pas m'empêcher de répondre à ces questions pertinentes.

1- Alors que les développeurs sur PlayStation commencent seulement à exploiter 100% de la console (ex : Gran Turismo 2), pensez-vous que la Dreamcast mettra autant de temps à atteindre son potentiel maximum ?

Cela fait déjà un bon moment que les développeurs sur PlayStation tirent quasiment le maximum de cette console (il suffit de rejouer à Tobal 2 pour le comprendre !). D'ailleurs, la qualité des derniers jeux sortis sur la machine de Sony ne dépend pas uniquement de l'exploitation de sa puissance, elle est aussi due aux routines de programmation ultra-performantes mises au point par les meilleurs développeurs. Pour ce qui concerne la Dreamcast, je pense qu'elle suivra le même chemin.

2- Pourquoi est-ce que vous ne nous informez pas sur les jeux VM, car c'est une vraie nouveauté sur console ? Je trouverais intéressant de découvrir une rubrique «Jeux VM» dans mon prochain Dreamcast.

Le problème, c'est qu'il est impossible de capturer (un dérivé de photographier) des images de jeux VM (tu as vu la taille de l'écran ?) et que ces derniers se résument bien souvent... A rien ! Franchement, ce principe tient plus du gadget (sauf pour Sonic Adventure) qu'autre chose.

3- J'aimerais en savoir plus sur la sortie de Air Force Delta. Quand est-elle prévue ?

Une excellente question, comme toujours. A mon avis, il faudra attendre le mois de février ou le mois de mars pour voir débarquer en Europe cette petite merveille.

4- Malgré une puissance gigantesque, on trouve encore un trop grand nombre de jeux comportant des ralentissements. Rassurez-moi en me disant que la Dreamcast est au début de sa carrière et que tout cela s'arrangera bien vite.

Je te rassure donc tout de suite en te conseillant de jouer à Soul Calibur car tu auras devant les yeux l'avenir de la console. Il ne faut pas se leurrer, on trouvera encore beaucoup de mauvais titres sur Dreamcast l'année prochaine, mais seuls les développeurs méritent alors de se faire blâmer.

Félicitations à toute l'équipe de Dreamzone **(merci, mais les qualités du mag proviennent principalement de la passion dont font preuve chaque jour les différents testeurs et journalistes)**

DEFB.

L'ARCADE, TOUJOURS L'ARCADE

Salut à toute l'équipe de Dreamzone. Je tiens à vous féliciter pour votre magazine qui restera dans la mémoire de tous les fans de la Dreamcast. **(En espérant que Dreamzone ne suive pas le même chemin que le défunt Megaforce !)**

1- A quand une version européenne de Crazy Taxi ?

Si le jeu sort bien le 27 janvier au Japon, il devrait débarquer dans l'hexagone avant l'été 2000. Ta patience sera sûrement récompensée.

2- Est-ce que la version arcade de Lost World est prévue pour la Dreamcast ? Dans le cas contraire, verra-t-on débarquer une adaptation du jeu éditée sur PlayStation ?

Ni l'un, ni l'autre. Comme toi, j'ai beaucoup aimé ce Shooting Game réalisé de main de maître par Sega himself. Pourtant, je suis au regret de t'annoncer qu'il y a 95% (tu auras remarqué la précision de mes estimations) de chances pour qu'il ne débarque jamais sur Dreamcast.

3- Pourquoi Sega a-t-il préféré insérer un modem avec sa console plutôt qu'un lecteur DVD comme la Play 2 ou la Dolphin ?

Normal, la technologie DVD était encore bien trop coûteuse pour que Sega puisse l'utiliser comme support à destination des jeux de sa console (c'est d'ailleurs toujours le cas, et il faudra d'ailleurs s'attendre à quelques mauvaises surprises avec la Dolphin et la Play 2). De plus, si Sega avait changé d'avis et décidé d'intégrer au dernier moment un lecteur DVD pour sa Dreamcast, cette dernière ne serait pas sortie avant l'année prochaine. Dans ces conditions, adieu Soul Calibur, Air Force Delta, Power Stone, Toy Commander, TrickStyle et Ready 2 Rumble. Ils seraient certainement sortis sur Play 2 et non sur Dreamcast.

Signé : un adepte de la Dreamania **(j'espère que ça ne s'attrape pas !)**

UN LECTEUR TRÈS INSTRUIT

Dans votre magazine du mois de novembre, j'ai lu que vous cherchiez l'origine de l'expression : «Prendre son pied» **(encore un coup de l'ami Vincent !)**. Eh bien sachez que cette expression provient du comportement des bébés **(oui, bien sûr, et selon certains médecins plus particulièrement les bébés nés un mardi, sur la planète Jupiter-ndc)**. En effet, quand ceux-ci sont heureux, ils prennent leurs pieds dans les mains (si jamais vous avez l'occasion de vérifier !) **(mais oui, on a que ça à faire !)**. C'est donc dans ce contexte que l'expression prend tout son sens. Je tiens tout de même à préciser que ce n'est pas une blague et que l'explication est véridique **(mais oui, on te croit !)**. Je vous salue et vous dis à bientôt dans un prochain numéro de Dreamzone.

Je tiens à préciser que je me demande encore pourquoi j'ai publié cette lettre qui n'intéressera que les êtres un peu étranges comme Monsieur «WipEout» Patrick (notre super-correcteur). Enfin, je pensais sans doute que vous apprécieriez de pouvoir vous instruire un peu en lisant votre magazine préféré. Comme quoi...

Florian Prokopovich

Pour toutes vos questions et vos suggestions, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse suivante :

Dreamzone
3 ter rue d'Arsonval
75015 Paris

COURRIER

Un ENORME bug

Salut les p'tits gars de chez Dreamzone **(encore un qui n'a pas compris que le seul à ne pas être majeur, c'est notre brave Antoine !)**. Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour votre mag qui est un des 3 meilleurs consacrés aux jeux vidéo **(consoles et PC)**. Voilà pour la partie lèche-cul **(ah non, ça ne va pas recommencer !)**, passons aux questions :

1- En lisant votre précédent numéro, j'ai failli tomber sur le cul **(et voilà, ça continue !)** quand j'ai lu que Sega s'attaquait à Gran Turismo 2000 avec son Sega GT. J'aimerais donc savoir si le jeu contiendra des voitures européennes et américaines.
Pour l'instant, seul McLaren semble représenté dans le jeu. D'autres constructeurs européens ou américains signeront peut-être par la suite.

2- Sega a-t-il prévu de rajouter d'autres villes pour la conversion Dreamcast de Crazy Taxi ?
On peut raisonnablement penser que Sega agira avec Crazy Taxi comme avec Sega Rally 2, en rajoutant des modes supplémentaires et des courses inédites. Nous aurons certainement l'occasion de vous en reparler.

3- Take 2 a-t-il confirmé les sorties de Max Payne et Hidden & Dangerous sur Dreamcast ? Et en ce qui concerne Vermilion Desert ?
Take 2 n'a pas pu nous communiquer de date précise pour ses prochains titres. En ce qui concerne Vermilion Desert, je dirais qu'il ressemble plutôt au fameux Hidden & Dangerous.

4- En tant que passionné de football américain, mais ne comprenant pas toutes les règles, j'ai du mal à faire mon choix entre NFL 2K, NFL Quarterback Club 2000 et NFL Blitz 2000. Aidez-moi !
C'est pourtant fort simple ! Achète immédiatement NFL Blitz 2000 pour t'éclater et améliorer tes connaissances des différentes règles, puis NFL 2K pour pouvoir jouer au meilleur jeu du genre. Quant à NFL Quarterback Club 2000 oublie-le !
Aucune date n'a été annoncée pour NFL Blitz 2000 et NFL 2K. Par contre, NFL Quarterback Club 2000 devrait quasiment être sorti au moment où tu liras cette rubrique (dommage, ce n'est pas le meilleur !).

5- Dans le N°7, il y avait comme un bug avec un NFL Blitz 2000 en double et la disparition du test de NFL Quarterback Club 2000. A signaler aussi des dates plutôt bizarres dans la rubrique Jeux Prévus.
Tu as un oeil de lynx. Effectivement, nous avons tellement aimé NFL Blitz 2000, que nous avons décidé de publier le test en deux exemplaires. Pour NFL Quarterback Club 2000, rien de grave puisque tu vas pouvoir profiter du test dès ce mois-ci (pour les dates bizarres, c'est pas de ma faute !).

Max Dreamer

Un p'tit gars un peu trop en avance

Joyeux Noël **(houlà, je ne savais pas que l'on fêtait Noël à la fin du mois de novembre !)**.

Super ! C'est top sur la planète Dreamcast **(hum, faudrait voir à arrêter les vitamines mon petit Francis)** ! Salut à toute la rédac' de Dreamzone ainsi qu'aux lecteurs ou lectrices **(arrête de draguer !)**
de ce super mag. ELLE EST BIENTÔT CHEZ MOI **(eh bien, il est drôlement content)** ! Voilà, je vous écris en espérant des réponses à ces quelques questions **(c'est à ça que sert cette rubrique)** :

1- Quand pourra-t-on commander les anciens numéros (ben oui, j'ai les numéros 5,6 et 7) ?
Alors comme ça, on ne nous suit pas depuis le premier numéro ? C'est bien dommage ! Enfin, je te rassure, tu peux commander les anciens numéros dès maintenant.

2- Est-ce que vous allez inclure une rubrique Records (score, combos, time...)? Lots à l'appui ?
Désolé, mais avec Dreamzone, nous essayons de nous éloigner le plus possible des magazines enfantins (et je n'ai pas dit «infantiles») consacrés à la Nintendo 64. Donc, nous n'inclurons pas de rubrique Records. Pour ce qui est du lot, si tu arrives à me donner la date de sortie au jour près de Phantasy Star V, tu auras l'insigne honneur de gagner un rédacteur en chef tout poilu.

3- Sega a-t-il prévu une caméra pour discuter avec un internaute ?
Comme le dit si bien mon petit Vincent (eh oui, il mesure moins d'1m40 les bras levés), voilà le genre d'information que l'on a déjà donnée dans un précédent numéro de Dreamzone et dont la majorité des lecteurs se fichent cordialement (ça, c'est la formulation polie).

4- Quels sont les jeux qui nécessitent absolument le gun Dreamcast ?
Euh, es-tu sûr de bien lire ton Dreamzone ? Seul House of the Dead 2 permet, pour l'instant, d'utiliser le gun.

5- Pourriez-vous me donner la date de sortie de Castlevania Resurrection en Europe ?
En fait, nous savons déjà qu'il sortira aux Etats-Unis avant l'été prochain. Pour une sortie en France, il faudra bien attendre 4 ou 5 mois supplémentaires. Pour plus d'informations sur cette future merveille, va donc jeter un coup d'oeil dans les previews.

6- Un éditeur aura-t-il la bonne idée de sortir un nouveau jeu consacré à l'univers de Dragonball Z ou de Dragonball GT ?
Tu ne crois pas que tout cela est un peu dépassé ? La série n'étant plus diffusée au Japon, il y a une chance sur un million pour qu'un jeu consacré à la meilleure création d'Akira Toriyama (désolé, je n'aime pas trop Docteur Slump) débarque sur Dreamcast.

7- Pensez-vous que l'on puisse suggérer des idées aux éditeurs de jeux vidéo ?
Le problème, c'est que nous avons nous-mêmes beaucoup de mal à leur suggérer des changements sur leurs jeux, alors... Cela dit, notre japonais étant peut-être plus limité que le tien...

Francis

Pas de Square Soft sur Dreamcast

Salut Dreamzone ! Votre mag est super génial, fantastique, magnifique, génialissime (je vais peut-être arrêter là)... Par contre, j'ai quelques questions à vous poser :

1- Connaissez-vous la date de sortie de Resident Evil 2 ? Et celle de Resident Evil : Code Veronica ?
Resident Evil : Code Veronica ne devrait pas sortir en Europe avant la rentrée prochaine. Par contre, il sera possible de trouver un CD démo de jeu dans le boîtier du Resident Evil 2 qui sortira sur Dreamcast en décembre.

2- Pourquoi les sorties de jeux sont aussi souvent repoussées ?
Il me semble avoir déjà répondu à cette question le mois dernier. Enfin, disons que ces retards s'expliquent par le fait que de nombreux développeurs souhaitent améliorer leurs titres à la dernière minute (ex: après avoir vu un soft concurrent de meilleure qualité). La patience devra être la plus grande vertu d'un futur possesseur de Dreamcast.

3- Peut-on espérer une suite à Secret of Mana 2 sur Dreamcast, même si ce n'est pas forcément Square Soft qui le réalise ?
Désolé, mais Square Soft ne travaillera jamais sur Dreamcast (encore que ?) et deux suites à Secret of Mana 2 (Seiken Densetsu en japonais) sont déjà sorties sur Super Nintendo : l'une en japonais, Seiken Densetsu 3, et l'autre en français, Secret of Evermore (bien que ce dernier soit en fait une fausse suite). De plus, le titre de Secret of Mana appartient exclusivement à Square Soft et ne peut donc pas être utilisé par un autre éditeur.

4- Pourquoi Square Soft ne veut-il pas travailler sur Dreamcast ?
Le contrat de Square Soft avec Sony étant particulièrement profitable aux deux parties, ils ne sont pas près d'arrêter de travailler ensemble. Tu n'as plus qu'à espérer que ces deux géants de l'industrie du jeu vidéo se disputent pour qu'un RPG de folie atteigne enfin la Dreamcast.

5- Un Zombie Revenge 2 est-il prévu ?
Tu devrais peut-être laisser le temps à Sega de sortir le premier volet sur Dreamcast (il est d'ailleurs repoussé au début de l'année prochaine). Si une suite venait à débarquer, ce serait d'abord dans les salles d'arcade.

6- Pourquoi pas un Tekken 4 sur la bombe de Sega ?
Même réponse que précédemment. Il y a des titres dont Sony ne veut pas se séparer. Cependant, on peut raisonnablement espérer que d'autres titres Namco débarquent sur Dreamcast (à commencer par un Ridge Racer).

P.S : Je trouve que la pub Dreamcast ne passe pas souvent à la télé **(je suis d'accord avec toi, mais je pense que la campagne publicitaire de Sega s'intensifiera vers les fêtes de fin d'année)**

Signé : un fan de jeux vidéo **(pareil !)**

Des questions récurrentes

1- Puisque votre magazine est exclusivement consacré à la Dreamcast, pourquoi ne pas inclure un CD démo (je sais, on vous pose la question à chaque fois, mais...) ?
Comme tu l'as si justement fait remarquer, on persiste à nous poser cette question alors que je ne cesse de répéter que JAMAIS nous ne mettrons de CD démo avec Dreamzone.

2- House of the Dead 2 était annoncé pour le 29 octobre. Cependant, le jeu n'est toujours pas sorti.
Et pourtant, à l'heure où tu liras cette rubrique, le jeu sera déjà disponible depuis plus d'un mois. J'espère que tu auras pu mettre la main sur un exemplaire de cette merveille.

3- J'ai entendu dire que Bandai travaillerait actuellement sur un nouveau Dragon Ball pour la Dreamcast. Alors, info ou intox ?
Désolé de te décevoir, mais il n'y aura jamais de Dragon Ball sur Dreamcast. Et crois-moi, j'en suis aussi chagriné que toi.

4- Etant un fan de Time Crisis (comme beaucoup de joueurs !), j'aimerai savoir si Crisis Zone sortira sur Dreamcast.
Pourquoi pas ? Plus sérieusement, je pense que Crisis Zone a une chance de sortir avant la rentrée prochaine.

5- J'ai acheté la Dreamcast dès sa sortie et j'ai donc essayé le modem 33,6 kb. Je le trouve très lent, et je gaspille beaucoup de temps lors des connections. Sera-t-il possible, plus tard, de le remplacer par un 56 kb ?
Hélas, une fois de plus, je me vois obligé de répondre par la négative. Pour l'instant, le plus urgent reste d'attendre la sortie du lecteur zip.

6- Quand pourrons-nous acheter la nouvelle carte mémoire 800 blocs et combien coûtera-t-elle ?
Cette carte n'étant pas distribuée officiellement, il m'est impossible pour l'instant de te donner des détails la concernant.

7- A quand une rubrique Internet ?
Notre cher rédacteur en chef, du haut de ses 1m 40, est en train de réfléchir sérieusement à la question.

Merci, et vie éternelle à Dreamzone.
Bix , le Time Crisiseur **(et moi qui trouvais mon pseudo ridicule !)**



COURRIER

LA FOLIE DES SUITES

Salut à toute l'équipe de Dreamzone !

1- Est-ce que Dead or Alive 2 vaut Soul Calibur du point de vue de la réalisation ? Quand sort-il en France et au Japon ?
Pour parler clairement, disons que Dead or Alive 2 est carrément plus beau que Soul Calibur. Il devrait débarquer au Japon vers la fin du mois de janvier. Pour la sortie européenne, il faudra bien attendre 3 ou 4 mois de plus.

2- A quand M-SR, MDK 2, Shen Mue et Carrier ?
Le meilleur jeu de course de la Dreamcast débarquera vers avril en Europe accompagné d'un excellent MDK 2. Shen Mue sortira au pays du Soleil Levant, le 29 décembre très précisément. Pour Carrier, je n'ai malheureusement pas de précision (le plus tard possible serait le mieux, tant il nous a semblé bâclé sur les dernières vidéos disponibles !).

3- Et les suites de Sega Rally 2, Virtua Fighter 3, Sonic Adventure et Virtua Cop 2 ?
Si un Sonic Adventure 2 a bel et bien été annoncé sur Dreamcast, aucun Virtua Fighter 4, Sega rally 3 et Virtua Cop 3 ne sont prévus pour l'instant. De toute façon, ces titres sortiraient d'abord dans les salles d'arcade avant de venir faire un petit tour sur Dreamcast.

4- Est-ce que Capcom a annoncé la suite de Dino Crisis sur Dreamcast ?
Désolé de te décevoir, mais Dino Crisis n'a pas connu un énorme succès au Japon. Il n'est donc pas certain du tout qu'une suite soit prévue.

5- Namco développera-t-il encore sur Dreamcast ? Si oui, quoi et quand ?
Rien de prévu pour l'instant (désolé !).

6- Des nouvelles de F-355 Challenge, Sega GT et Daytona USA 2 ?
Pas de nouvelles de F-355 Challenge ou de Daytona USA 2 (ils sont en cours de développement). Par contre, tu trouveras de nouvelles informations sur Sega GT dans les previews.

7- Quels sont les shooting games prévus sur la bécane de Sega ?
Encore une mauvaise nouvelle pour toi ! Pas de jeux annoncés pour l'excellent accessoire de Sega. Seul Crisis Zone (la suite du mythique Time Crisis de Namco) était un temps envisagé. Mais pour l'heure, pas de nouvelles.

8- Est-ce que Sega sortira NBA 2K **(ouais, bof !)**, NFL 2K **(ah !)** et Virtua Striker 2000 **(c'est de la balle !)** avant la fin de l'année en Europe ?
Arrête de rêver ! Si tu comptes passer Noël avec une des ces perles, tu te fourres le doigt dans l'oeil (encore que cela reste le meilleur endroit !). (Ouais mais bon, ça fait un peu mal quand même... ndc). Pour les découvrir, il te faudra attendre le début de l'année prochaine.

Arthur Christopher

AH, CE SACRÉ MODEM !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone !

J'ai moi aussi acheté une Dreamcast et j'ai donc quelques questions :

1- Que peut-on faire d'un modem et à quel prix ?
Toi, tu n'as pas lu le superbe dossier (enfin, façon de parler) de notre ami Seba (à ne pas confondre avec la marque de nourriture pour chats). Par contre, je profite de l'occasion pour faire un mea culpa concernant une information fausse transmise le mois dernier dans la rubrique Ciné/TV. J'avais annoncé que l'on pouvait télécharger des vidéos (ex : bandes-annonces) via le modem de la Dreamcast. Hélas, trois fois hélas, c'est pour l'instant parfaitement impossible (tout au moins, en attendant la sortie du zip !) puisque la Dreamcast ne possède pas de disque dur. Cela dit, rien ne vous empêche de les regarder.

2- Entre Soul Calibur et House of the Dead 2, quel est le meilleur jeu ?
Désolé pour les chasseurs de zombies, mais les combattants de Soul Calibur sont nettement plus impressionnants. Si tu ne dois choisir qu'un seul jeu pour Noël, vise Soul Calibur en priorité.

3- Mettrez-vous des soluces dans votre mag ?
Non, cela prendrait beaucoup trop de place. Comme tu peux le constater, Dreamzone fait tout de même 150 pages et il est bien rempli. Par contre, il n'est pas exclu que des hors-série exclusivement dédiés aux soluces de jeux puissent sortir à partir de l'année prochaine.

4- Verra-t-on un jour un aussi beau RPG que Final Fantasy 8 sur notre bonne Dreamcast ?
Comme tu l'as peut-être déjà remarqué, Eternal Arcadia et EvenStar promettent beaucoup. Donc, il y a de l'espoir (sans parler, bien sûr, de l'arrivée quasi-certaine d'un Phantasy Star V l'année prochaine.

5- Que pensez-vous de Resident Evil : Code Veronica ?
Eh bien, hormis le fait que les zombies ressemblent un peu trop à notre El Tuco (en plus beaux !), le nouveau bébé de Capcom a l'air démentiel. Nous serons plus à même de juger de sa qualité avec la démo fournie dans la boîte de Resident Evil 2. Mais franchement, je ne me fais pas trop de soucis pour ce magnifique Survival Horror.

6- Et Zombie Revenge ?
Pour y avoir joué sur un niveau le mois dernier, je peux te dire que c'est de la bombe , bébé ! Non, trêve de plaisanterie, le prochain beat'em all de Sega s'annonce comme le meilleur beat'em all de la Dreamcast (il pulvérise Soul Fighter et Dynamite Cop).

7- Quels sont les bons accessoires Dreamcast ?
Le gun à utiliser sans modération avec House of the Dead et la canne à pêche, parfaitement indispensable avec le très bon Get Bass Fishing.

8- Pour finir, où puis-je trouver des goodies Sonic ?
Les vrais goodies dédiés au plus célèbre des hérissons ne sont disponibles pratiquement qu'au Japon. Mais il est tout à fait possible d'en trouver quelques exemplaires dans certaines boutiques parisiennes spécialisées dans la japanimation (ex: Atomic Club).

Anne Onyme ! **(charmant jeu de mot)**

T'AS LA FRITE ?

Salut Fredo ! **(bon, maintenant, ça suffit ! Moi, c'est Neo alex !)**

Eh oui, c'est encore moi, le belge **(c'est ce que je vois !)**. La Dreamcast est trop bien !

1- Etant bloqué à la fin de Sonic Adventure, j'aimerais beaucoup trouver une soluce. Mais, où la trouver ?
Pour une fois, je ne peux que te conseiller de lire la concurrence (en l'occurence, le Game Dream N°2) pour y trouver ton bonheur. Dreamzone ne peut se spécialiser dans les soluces, notre pagination étant pour l'instant cantonnée à 150 pages réservées aux tests et aux news. Telle est notre vocation.

2- House of the Dead 2 est excellent. A quand une suite ?
Pas pour l'instant. Cela dit, il y a de fortes chances pour que Sega décide d'en développer une, tant le précédent volet a eu de succès au Japon et aux Etats-Unis.

3- Est-ce qu'un Action Replay est prévu ?
Une rumeur persistante tend à faire croire qu'un constructeur (pourquoi pas Datel ?) serait actuellement en train de développer un Action replay pour la Dreamcast. Alors, heureux ?

4- Est-ce que cela vaudra la peine d'acheter Get Bass Fishing avec le moulinet (je le trouve assez ridicule) ?
Oui, cela vaut le coup d'acheter Get bass avec le moulinet tant ce dernier se révèle agréable à la prise en main. Il améliore grandement la jouabilité et permet d'éprouver des sensations plus proches de la réalité (à la manière du gun avec House of the Dead 2). Et non, je ne le trouve pas ridicule. Beaucoup de joueurs apprécient ce type d'accessoire. Après, c'est une question de goût.

5- Pourquoi mettez-vous une note inférieure à Dreamzone N°6 par rapport au N°1 ?
Tout simplement pour bien montrer qu'un jeu perd de sa qualité au fil du temps et que Virtua Fighter 3tb, malgré toutes ses qualités, est loin de valoir des titres comme Power Stone ou Soul Calibur. Les notes doivent constamment être réactualisées pour que les nouveautés puissent être notés à leur juste valeur.

6- Que signifient les signes étranges dans la rubrique des Tips pour le jeu Sega Rally 2 ?
Ces signes étranges provenaient d'un petit problème d'impression. Je prie d'ailleurs tous nos lecteurs de nous en excuser.

7- Au fait, j'espère ne pas être le seul à avoir remarqué que vous avez utilisé le même texte pour Iron Storm et Densha De Go 2 dans Dreamzone N°6.
Nous nous en étions aperçu nous aussi, mais trop tard !

Salut à toute l'équipe **(merci !)**.

PS : Donne le bonjour à Madame Danilewsky **(et non Lewinsky). (Le problème, c'est que je ne suis pas marié à Madame Danilewsky ! Par contre, je transmettrai tes salutations à Madame Neo).**

Super Mario Bros & Lara Croft Killer

LONGUE VIE À SHEN MUE !

Congratulations **(et voilà, maintenant, les autres lecteurs vont croire que nous ne publions que des lettres de félicitations)** ! Vous êtes pour moi le meilleur magazine parlant de Dreamcast **(eh oui, à ce qu'il parait, il ne faut pas dire «la Dreamcast»)** et très franchement, je ne vois pas pourquoi ils ont préféré créer Dreamcast magazine au lieu de vous choisir comme magazine officiel. Enfin ! J'ai des questions qui portent principalement sur Shen «la bombe» Mue.

1- Dans la rubrique Courrier du Dreamzone N°6, vous dites que Shen Mue sortira courant 2000, voire à la rentrée prochaine. Avec ce retard considérable, aurons-nous droit à une version intégralement doublée en français ?
En fait, il semble bien que Shen Mue sorte à la fin du mois de décembre au Japon. On peut donc raisonnablement espérer une version française sous-titrée (eh oui, désolé !) pour avril ou mai prochain (l'espoir fait vivre !).

2- Voilà une question qui, pour moi, est presque essentielle pour l'achat de Shen Mue : Aurons-nous la totale liberté de nos mouvements lors des passages dans la ville qui, rappelons-le, est magnifiquement modélisée ?
Eh bien... Oui ! Il est possible de se déplacer librement dans la ville et de discuter avec tous ses habitants qui vivent littéralement autour du personnage.

3- Dites-moi si mon hypothèse sur le Free Battle est bonne : on rencontre un loubard de première qui cherche la bagarre, et le combat débute. Là, on a une certaine liberté de déplacement avec des coups réalisés en motion capture.
C'est à la fois vrai et faux. En fait, si les différents coups sont effectivement des cinématiques, la seule liberté dont on dispose, c'est celle de réussir à appuyer sur le bon bouton au bon moment. Cela dit, que cela ne te rebute pas. Le rythme étant élevé, on ne s'ennuie pas une seconde.

4- Qu'arrive-t-il si on perd ou si on gagne un combat ?
Pour l'instant, sur la dernière démo présentée aux journalistes japonais, lorsque l'on perd un combat, on est simplement condamné à réessayer (et là, je ne parle pas des autres séquences en Quick Time Event qui influent sur la suite du jeu). Lorsqu'on gagne un combat, on est «condamné» à continuer l'aventure.

5- Parlons d'autre chose avec le retard de MS-R. A quoi est-il dû ?
Les programmeurs de chez Bizarre Creations peaufinent leur bébé pour que l'intérêt et la jouabilité soient à la hauteur de toutes les attentes des possesseurs de Dreamcast. Plus que jamais, MS-R promet de devenir la référence sur la nouvelle console de Sega.

6- Virtua Striker 2000 est-il vraiment aussi bon que cela (j'envisage de l'acheter pour Noël) ?
Oui, Virtua Striker 2000 sera au football ce que NBA 2K est au basketball. Cela dit, il ne sort à Noël qu'en version japonaise. Pour la version européenne, il faudra attendre encore un peu.

Merci, merci, merci, Grand Maître Dreamcast ! Sam **(de rien, de rien, de rien mon cher Sam !)**

News

Namco n'abandonne pas la Dreamcast

Une des meilleures nouvelles du mois nous vient de Namco. Au cours d'une récente interview donnée dans un magazine japonais, un dirigeant de la firme a déclaré que leurs développeurs travaillaient en ce moment même sur un nouveau titre Dreamcast. Malheureusement, l'homme n'a laissé filtrer aucune information quant au jeu en question. Mieux, l'homme a expliqué que Namco aimerait réaliser au moins deux ou trois jeux par an sur la console de Sega. Les paris sont donc ouverts. Crisis Zone, Tekken, Ridge Racer ou bien Soul Calibur 2 : quel sera le prochain titre de la Dreamcast ? La réponse ne devrait pas tarder à se faire connaître...

La DC passe au DVD

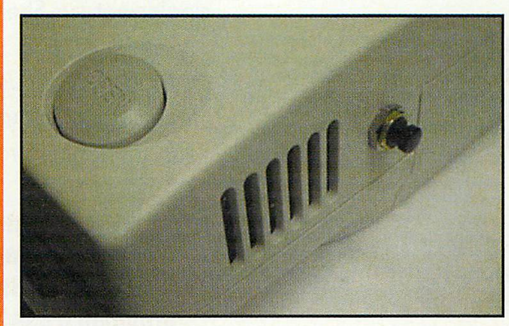
Vous êtes nombreux à nous écrire ou à nous téléphoner pour avoir des nouvelles du fameux lecteur DVD que Sega prépare dans ses laboratoires secrets. Si l'on en croit le dernier numéro du magazine Dengekiou, l'extension pourrait être présentée officiellement dans le courant du mois de mars prochain. Grâce à cet add-on, la Dreamcast sera capable de rejouer les DVD vidéo comme les lecteurs de salon actuels ou la future PlayStation 2. Il faudra cependant attendre les informations officielles pour juger des réelles potentialités de l'accessoire.

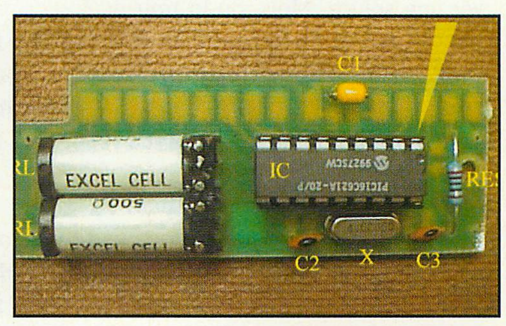
Une info pas très «Solid»

Contrairement à ce qu'affirment de récentes rumeurs, Konami n'envisage pas d'adapter la spy-simulation Metal Gear Solid sur Dreamcast. Il semble que tout soit parti du fait que Microsoft ait passé un accord avec Konami pour porter leurs jeux sur PC. Des petits malins se sont dit que MGS pourrait éventuellement faire partie des titres en question, et que de là - Windows CE aidant- une conversion Dreamcast était tout à fait possible. Malheureusement, d'après les dires de Konami, aucune version, ni PC ni Dreamcast, n'est prévue actuellement. Alors ne croyez pas tout ce qui se dit et faites plutôt confiance à ce qui est écrit dans Dreamzone. Pigé, les gars ?

Les rois de la bidouille

Après nous avoir proposé une première technique pour rendre notre console multistandard, le fameux site web Dreamchip récidive avec une nouvelle manipulation encore plus pointue. Cette fois-ci, il faudra, en effet, sortir son kit complet d'électronicien, puisque la modification en question nécessite un démontage total de la machine, et la pose d'un petit switch sur le capot de la console. Pour être honnête, l'opération est vraiment compliquée et n'intéressera donc pas le commun des joueurs, qui se contenteront d'attendre sagement une solution plus fiable et plus aisée. Pour ceux que ça intéresse, direction le net. Mais n'oubliez pas que toute modification est effectuée à vos risques et périls. Je ne saurais donc que vous conseiller de prendre votre mal en patience et de profiter des excellents titres déjà disponibles.





Shoot shoot, don't talk

Gunbird 2, le shoot-them-up d'arcade de Psikyo va bientôt débarquer sur notre console favorite. L'original utilisant une carte Model 2 made in Sega, l'adaptation ne devrait pas poser trop de problème. Capcom et son Gigawing (testé dans ce même numéro) peut donc commencer à se faire du souci car son concurrent direct s'annonce nettement plus attrayant d'un point de vue visuel. Espérons que l'animation sera cette fois-ci à la hauteur du potentiel de la Dreamcast. On croise les doigts.





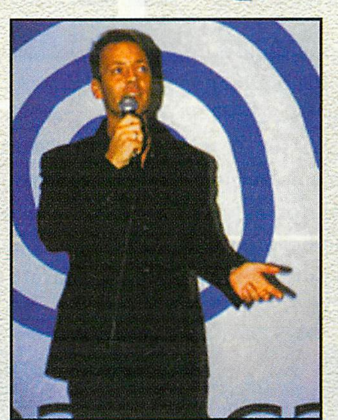
Le RPG sur DC, c'est pas sorcier

Les développeurs russes de Snowball Interactive travaillent sur un titre d'aventure/RPG basé sur le roman de Michael Moorcock intitulé Elric of Melniboné. Développé sur Dreamcast et PC, ce jeu, provisoirement baptisé Stormbringer, ne sortira cependant pas avant 2001. Il est donc encore un peu tôt pour en parler. Sachez simplement que le titre suivra la trame scénaristique du bouquin. Les photos présentées ne sont que des prototypes, mais elles permettent déjà de se faire une idée sur le design général du jeu.



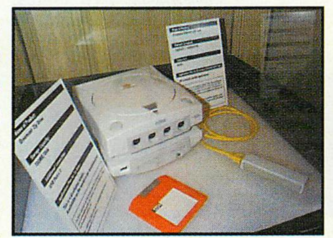
LA SEULE CONSOLE QUI FILE LA TRIQUE

La publicité est un monde bien étrange que nous autres, pauvres joueurs, avons parfois du mal à comprendre. Si la participation de Rocco Siffredi, le célèbre acteur de films X, à une pub pour le jeu TrickStyle se comprend aisément (ndr : jeu de mot à connotation sexuelle), comment expliquer la présence de l'homme lors de la présentation officielle du modem ? S'agirait-il d'une plaisanterie de la part de Sega, ou serait-ce tout simplement une histoire de longueur, comme par exemple, celle du délai d'attente avant de pouvoir profiter pleinement du réseau ? Aucun titre n'est prévu pour le jeu en réseau en Europe, et les problèmes de connexion sont encore trop nombreux pour rendre le modem intéressant. Quoi qu'il en soit, personnellement, j'aurais préféré une présentation avec une belle demoiselle aux formes avantageuses (Olivia Del Rio, Jenna Jameson...).

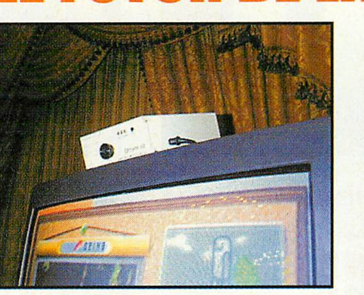




LE FUTUR DE LA DREAMCAST



Tandis que Sega Europe peine toujours à démontrer le réel intérêt du modem pour les joueurs, tout semble en revanche aller pour le mieux au Japon. C'est du moins ce qui ressort de la conférence qui s'est déroulée récemment à la Fondation Okawa, durant laquelle le sieur Okawa a expliqué que Sega était en train d'effectuer un gros travail sur les capacités «on line» de la machine. Pour la première fois, le lecteur Zip était présenté officiellement. Il permettra de sauvegarder les différents éléments téléchargés (personnages, niveaux supplémentaires, etc.) Et, cerise sur le gâteau, il sera plus rapide que les lecteurs utilisés sur PC. Au Japon, il devrait être disponible aux alentours de février 2000. L'événement fut également l'occasion d'assister à une démonstration de la caméra numérique et du micro, adaptés à la vidéoconférence via le réseau, et autorisant aussi la numérisation d'images dans certains jeux. Souhaitons que ces belles choses parviennent un jour jusque dans notre beau petit pays...





ACCESSOIRE, MAIS BIEN UTILE

Si le flingue officiel de Sega est pour l'instant le seul disponible en France, divers constructeurs ne devraient pas tarder à proposer leur propre accessoire de tir. La célèbre marque MadCatz annonce déjà un pistolet aux caractéristiques alléchantes : le DreamBlaster. En plus du design qui le différencie du Dreamcast Gun de Sega, ce modèle intègre une sorte de chapeau comme on en trouve sur certains joysticks PC, et qui remplace la croix de direction habituelle. Mais ce n'est pas tout puisque le DreamBlaster intègre également un bouton permettant d'accéder à trois modes de tir : normal, auto reload et auto fire. Que demander de plus ? Que le Père Noël pense à vous et à votre Dreamcast chérie, peut-être...



LES ROUTIERS SONT SYMPAS

Avec 18 Wheeler American Pro Trucker, Sega nous offre un nouveau jeu basé sur les professions. Après la folie du taxi de Crazy Taxi, l'ambiance des Urgences d'Emergency Call Ambulance, vous vous retrouverez cette fois-ci dans la peau d'un routier. Le but est simple : terminer en première position sur une portion de route déterminée. Tous les moyens sont bons pour gagner : queues de poisson, hors piste, et il est même possible de balancer son chargement sur les rivaux qui vous poursuivent. Comme dans un Test Drive ou un Need For Speed, vous devrez également vous soucier de la circulation qui arrive à double sens. Mais heureusement, peu de choses résistent à un poids-lourd et c'est avec la plus grande facilité que vous parviendrez à exploser tout ce qui se met en travers de votre chemin. Cette merveille n'en est qu'à 80% de son développement et ça promet déjà. Mais la meilleure nouvelle, c'est que 18 WAPT tourne sur NAOMI et qu'on peut donc s'attendre à une future conversion DC.



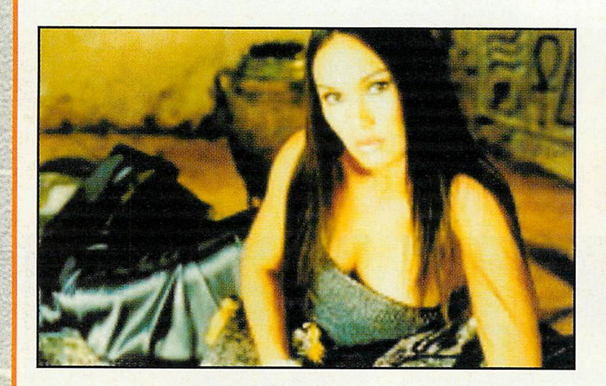




News

UNE QUESTION DE FORMES

Une chose est certaine : nous n'aurons pas droit à un épisode de Tomb Raider sur DC avant un bon bout de temps. Peut-être même jamais. Cependant, on pourra se consoler avec une autre belle héroïne aux formes avantageuses, puisqu'on nous annonce une adaptation PC puis Dreamcast de la série TV Relic Hunter. Basée sur un mélange d'arts martiaux et de chasse au trésor, la série n'aura aucun mal à être transformée en jeu vidéo. Surtout quand on sait que l'actrice principale qui servira également de modèle pour le jeu n'est autre que la ravissante et très «en formes» Tia Carrere. Alors pas de Lara mais une belle Tia à la place, ça peut aussi bien le faire ! Nous sommes d'ailleurs impatients de voir le résultat. Surtout El Tuco, qui en bave déjà d'avance !



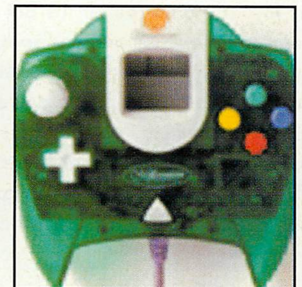


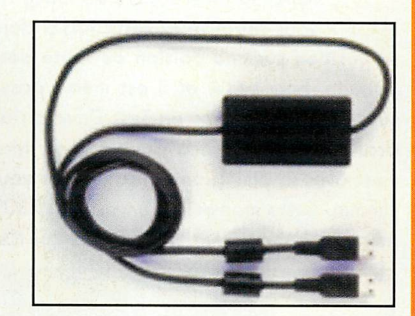


UN PEU DE VARIÉTÉ

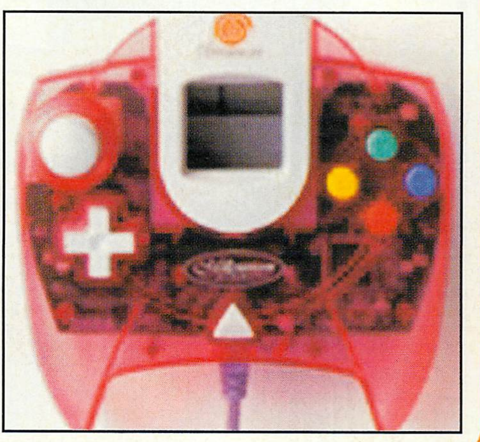
Au Japon, de nouveaux accessoires DC continuent de voir le jour. Si les pads transparents aux couleurs éclatantes n'intéresseront pas grand monde, c'est avec plaisir qu'on découvre qu'une manette avec deux sticks spécialement adaptée à Virtual On 2 sera disponible dès le 9 décembre. Mieux encore, un câble link permettra de relier deux consoles entre elles pour jouer sur deux écrans séparés. Souhaitons que de nombreux jeux l'utiliseront, en plus du désormais incontournable split d'écran, et que cet accessoire ne soit pas peu à peu délaissé par les développeurs comme ce fut le cas sur PlayStation. Pour le moment, aucune date n'est annoncée pour l'Europe, mais on peut espérer une sortie dans le courant de l'année.











GOLF SAVE THE GREEN

Concurrent direct de Tee Off Golf (Lets Play Golf dans sa version japonaise), Hot Golf est un jeu inspiré d'un manga relativement populaire au pays du soleil levant, paraît-il. A la différence des autres titres du genre, les personnages possèdent des attaques spéciales et on peut également utiliser des clubs inhabituels. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément et c'est ce qui fait la force de ces titres. Car si les graphismes peuvent sembler simplistes, le fun est très présent en mode multijoueur. Rendez-vous en janvier, donc, pour savoir si Tee Off aura à faire face à un challenger de taille.



News

DJ Jean-«Sega»-stien Bach Special Mix

Vous êtes fan de techno, vous possédez une Dreamcast japonaise, et vous avez toujours rêvé de composer de la musique pour vos soirées entre amis ? Réjouissez-vous car Waka Factory va exaucer vos vœux avec son titre Dreamcast Sequencer. A la manière d'un Music sur PlayStation ou des nombreux softs musicaux PC, vous aurez la possibilité de créer de véritables morceaux dignes des productions commerciales. Le GD-ROM comportera plus de 2500 échantillons, mais si cela ne suffit pas, vous aurez toujours le loisir d'utiliser le microphone ou l'interface MIDI pour enregistrer vos propres sons. Disponible début décembre en import, souhaitons qu'un distributeur européen ait la bonne idée de commercialiser ce soft en version officielle.

Loin d'être un âne, la DC sait émuler

Sega Japon souhaite mettre en place, dès février 2000, un système permettant de télécharger des jeux grâce au réseau. Il ne s'agit plus, cette fois, de mini-jeux destinés au VMS mais d'anciens titres Megadrive et Turbo Grafx (consoles 16 bits). Pour faire tourner tout ça, Sega fournira un émulateur sur GD-ROM. Il faudra cependant s'acquitter de petites sommes d'argent -entre 100 et 300 yens (quelques dizaines de francs)- avant de pouvoir profiter de ces petits bijoux de jouabilité. Pour le moment seuls les petits Japonais pourront s'éclater sur des oldies comme Gunstar Heroes, Strider ou Outrun. Mais si le concept prend bien, il y a de fortes chances que l'opération soit envisagée, ultérieurement, aux Etats-Unis et en Europe.

Frite Fighters contre les Super Zéros 2

Marvel vs Capcom vient tout juste de sortir en version européenne qu'une suite est déjà en préparation dans les laboratoires de Capcom. D'après ce qui a été annoncé officiellement, le jeu tournera sur NAOMI (ndr : la version arcade de la Dreamcast, pour ceux qui ne seraient pas au courant). Et si l'on en croit les rumeurs qui circulent, il pourrait bien arriver en salles d'arcade dès le mois de mars 2000, la version console étant disponible peu de temps après. Mais ce n'est pas la seule bonne nouvelle puisque l'on apprend également qu'un Power Stone est en chantier. Si ça continue comme ça, la Dreamcast va finir par être LA machine incontournable pour tous les fans de baston.

Top of the «pas grand chose» !

Il faut bien reconnaître que si les Nippons n'ont pas leur pareil pour créer des jeux géniaux (SoulCalibur, Sonic, etc.), ils sont malheureusement aussi très forts pour nous pondre des titres débiles ou inintéressants au possible. Top of the Formula fait partie de cette dernière catégorie puisque contrairement à ce que pourrait faire croire le titre, vous n'aurez pas l'occasion de vous prendre pour un Senna ou un Villeneuve au volant de belles monoplaces. Votre rôle est seulement de gérer la vie d'un pilote (carrière, mariage, enfants...) Bref, c'est du n'importe quoi qu'on ne verra, heureusement, jamais débarquer en version européenne. Cela dit, ça ferait un excellent test de bizutage pour Manu, le petit nouveau de la rédac'. M'ouais...



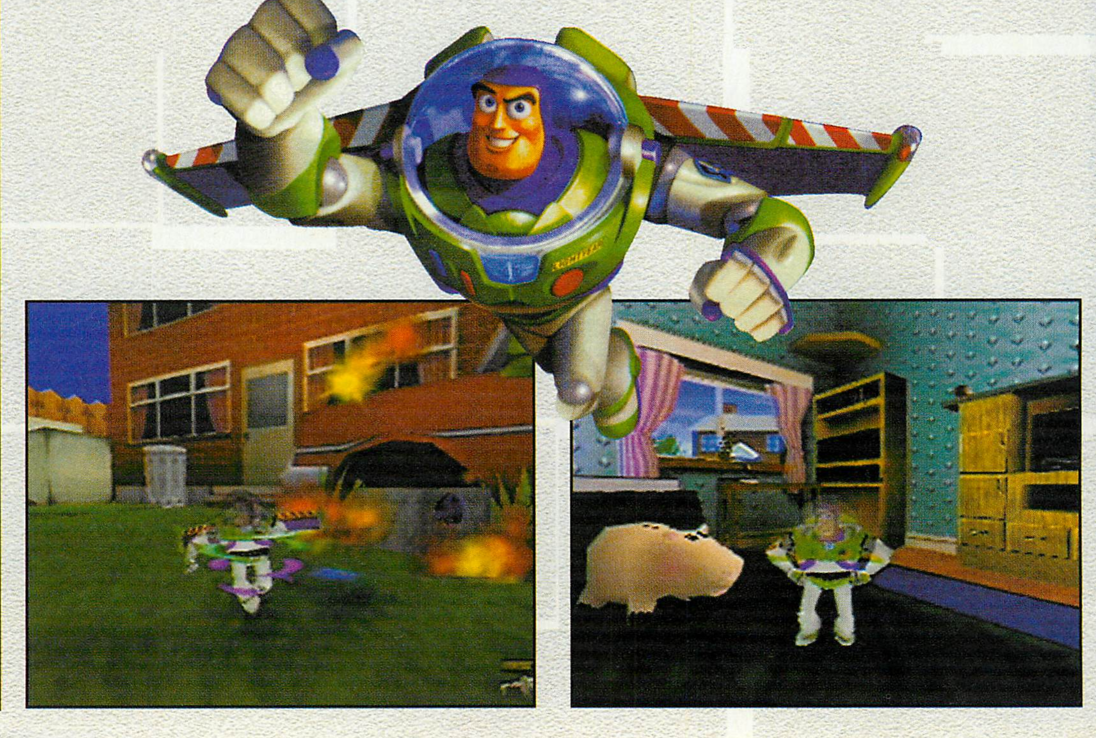






Ma Dreamcast fait «Buzz»

Toy Story sera prochainement adapté sur Dreamcast. Après la Nintendo 64 et la PlayStation, c'est donc au tour de la 128 bits de Sega d'accueillir le jeu de plate-forme/action basé sur le film d'animation de Disney. Cette fois-ci, vous dirigerez Buzz l'éclair à travers 15 niveaux entièrement réalisés en 3D et très colorés. Inutile de dire que si vous avez apprécié Toy Commander, vous craquerez pour ces petits jouets qui parlent et se déplacent comme de véritables personnes. Activision n'a pas encore annoncé de date de sortie pour cette version, mais soyez certains que nous vous en reparlerons très bientôt.



CONCOURS EUROPEEN
SONIC SPEED CHALLENGE
AVEC
Reebok DMX



Maintenant chéri tu peux aller te rhabiller!

1 minute 26.4 secondes.





Prêt à affronter toute l'Europe* depuis chez vous? Etes-vous assez rapide pour prétendre au titre de Champion européen sur Sonic Adventure et pour gagner en exclusivité une borne de démonstration (comprenant 1 TV et 1 Dreamcast) ? Le concours européen « Sonic Speed Challenge » vous attend ! En sélectionnant l'option Internet de Sonic Adventure, vous serez automatiquement connecté au site Sonic. Vous pourrez alors télécharger le niveau spécial Reebok DMX dans lequel vous devrez retrouver, le plus rapidement possible, toutes les baskets dispersées dans les décors. Enregistrez ensuite votre temps sur le site Sonic et si vous êtes parmi les 50 meilleurs joueurs européens, vous gagnerez les cadeaux exclusifs Sonic / Reebok. Visitez Dreamarena ou le site Sonic pour connaître le règlement complet du concours, ouvert à tous possesseurs de Dreamcast et de Sonic Adventure.

Date de clôture : 14/01/2000. 1 minute, 26.4 secondes = 1 internet beat

Dreamcast.
Jusqu'à 6 milliards de joueurs
www.dreamcast-europe.com
Dreamarena

* concours accessible depuis la France, l'Allemagne, l'Angleterre et l'Espagne.

News

Les Reebok de Sonic

Du 1er décembre au 14 janvier 2000, Sega Europe et la marque de chaussures Reebok développent conjointement une opération de marketing pour pomouvoir la 128 bits, par l'intermédiaire du hérisson bleu supersonique. L'opération, baptisée The European Sonic Speed Challenge with Reebok DMX, est une vaste compétition «on line» qui demandera aux joueurs de télécharger une version spéciale d'Emerald Coast dans laquelle l'objectif est de retrouver cinq paires de Reebok, volées par le Docteur Robotnik. Des prix seront remis aux participants qui auront effectué les meilleurs temps.

Touche pas à mon pad

Vous vouliez une preuve supplémentaire que la NAOMI n'est rien d'autre qu'une Dreamcast adaptée à l'arcade ? Eh bien ne cherchez pas plus longtemps. La borne du jeu Spawn permettra, effectivement, de connecter son VMS -ce qui n'est pas une nouveauté- mais aussi son propre pad. Vous pourrez donc utiliser, au choix, le stick de la borne, ou une simple manette Dreamcast. Quel en est l'intérêt ? Frimer devant ses potes, à part ça je n'en vois pas d'autre !

Le KOF du prochain millénaire

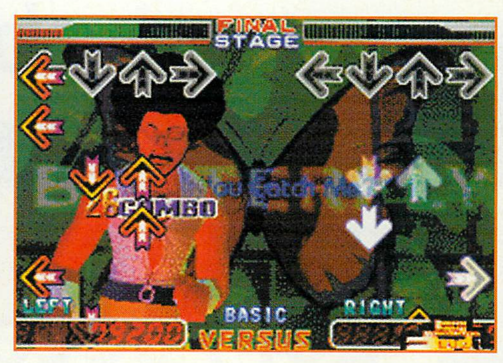
Chaque année, SNK nous fait don d'un nouvel épisode de son titre phare de baston : King of Fighters. Après l'édition 99, il fallait donc s'attendre à un KOF 2000. Et si KOF '99 Dream Match est loin d'avoir été un succès, la Dreamcast tient peut-être enfin un titre SNK à la hauteur de ses capacités. Car désormais, c'est une NAOMI qui va être mise à contribution pour la version arcade. Quand on voit ce qu'arrive à faire Capcom sur ce support, on peut facilement imaginer ce que pourrait donner ce futur KOF. Dès juillet 2000, date de disponibilité de la borne, nous nous ferons donc un plaisir de vérifier la chose. Neo Alex s'est d'ailleurs proposé, après avoir appris qu'une cinquantaine de personnages seront au rendez-vous et que la 3D pointera son nez pour embellir les différents niveaux.

YEAH, BABY YEAH !

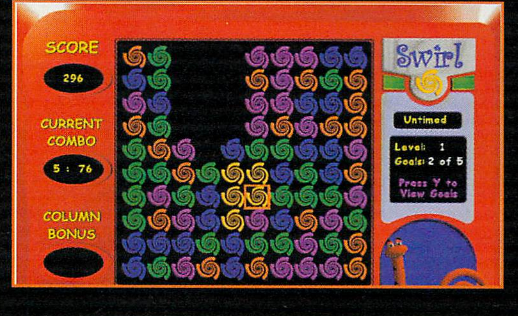


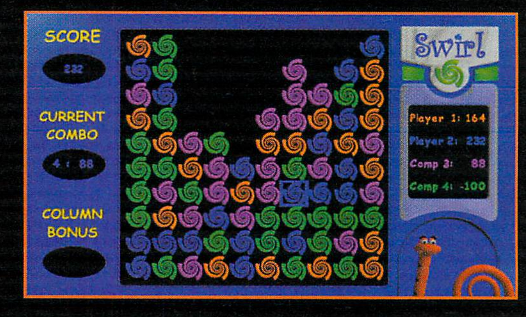
Les amateurs de jeux de danse ne vont bientôt plus savoir où donner la tête, vu le nombre de titres annoncés dans ce genre. Après Compile avec Puyo Da ! et Sega et son Space Channel 5, Konami ne pouvait pas rester sans réagir. Le développeur japonais va donc convertir Dance Dance Revolution 2nd Mix sur la Dreamcast. Comme pour la version PlayStation, un tapis spécial se connectant sur un port manette devrait être disponible pour encore plus de fun. Les plus privilégiés d'entre vous pourront s'essayer à la danse virtuelle dès le 17 février, date de la sortie du jeu au Japon.

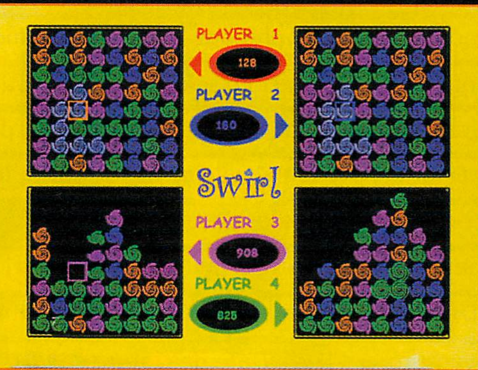




LA SPIRALE INFERNALE







Pour une fois que Sega propose un jeu gratuit aux possesseurs de Dreamcast et PC, il fallait bien le signaler. Bon, évidemment, il ne faut pas s'attendre à quelque chose d'exceptionnel à la Soul Calibur (ndr : choisi au hasard) mais à un petit jeu comme ceux inclus dans Windows (le démineur, par exemple). Baptisé Sega Swirl, ça ressemble à une sorte de Puyo Puyo ou de Tetris en pas très beau (ndr : moche, si vous préférez !) ; même si le principe n'est pas très clair vu que nous n'y avons pas encore joué ! Sachez simplement qu'on pourra se le procurer soit sur le net, soit sur un prochain GD-ROM de démo Dreamcast.



Kenny, deux secondes avant de mourir.

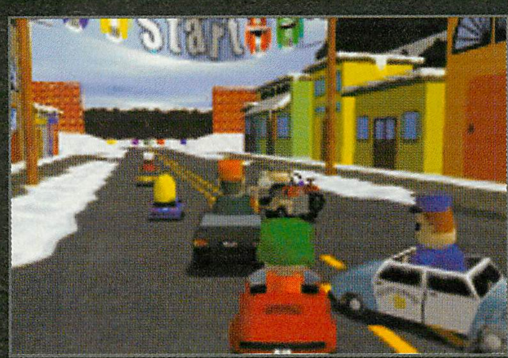




South Park Rally

Comment utiliser une sonde anale en guise de turbo

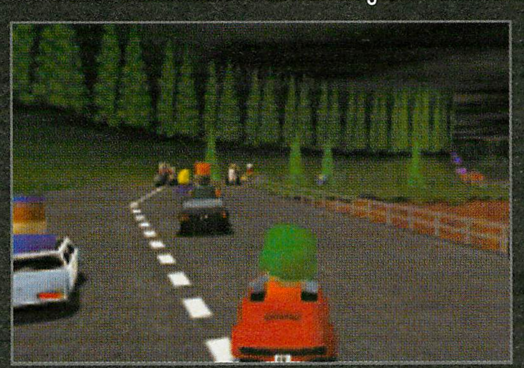

Si Cartman vomit, ne vous faites pas de bile, il s'entraîne pour battre Simon Jérémy (cf " La Cité de la Peur ").

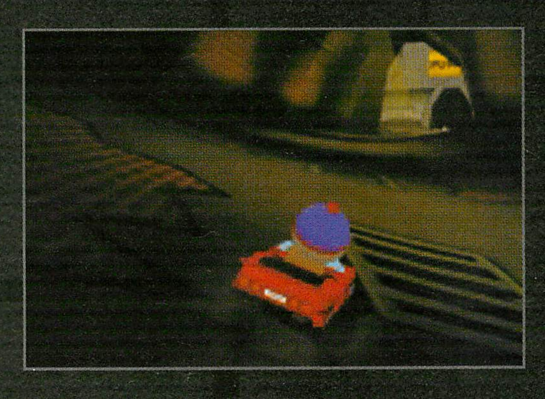

La représentation graphique est fort sympathique. Un peu Legoland, tout ça...

Depuis que je suis devenu en quelque sorte le testeur " officiel " des jeux South Park dans Dreamzone, je me sens petit à petit devenir gros (enfin, un peu plus), petit, velu et grossier. C'est surtout ce dernier point qui m'inquiète. Enfin, bref, tout ça pour vous dire qu'un nouveau jeu tiré de South Park arrive bientôt sur Dreamcast ; son nom : South Park Rally. A priori beaucoup plus fun que Chef's Luv Shack, ce jeu très, mais alors très largement inspiré de l'ancestral Mario Kart, devrait être disponible en janvier 2000. Ce qui est commun à tous les titres South Park réalisés par Acclaim, ce sont bien les graphismes ; de ce côté-là, pas de problèmes, les amateurs ne seront pas dépaysés. Devant d'abord sortir sur N64, puis sur PC, PlayStation et enfin Dreamcast, le jeu vous proposera d'incarner l'un des personnages principaux de la série à travers une multitude de circuits et dans plus d'une douzaine de véhicules différents. Acclaim nous promet de belles surprises avec, entre autre, des personnages cachés. Evidemment, des armes, turbos et autres folles gaités joyeuses vous autoriseront d'innombrables déconnades. Il ne saurait y avoir de bons jeux de course sans mode multi-joueurs. Vous retrouverez donc les modes Challenge, Head to Head et Team Battle. De plus, pour ne pas déroger à l'esprit du dessin animé, des sons et des paroles ont été créées spécialement par les auteurs de South Park, Matt Stone et Trey Parker. Après un Doom-like moyen et un jeu de questions trop ciblé, South Park Rally a toutes les chances de contenter tous les fans de la série, et même ceux qui ne le sont pas.

Seba







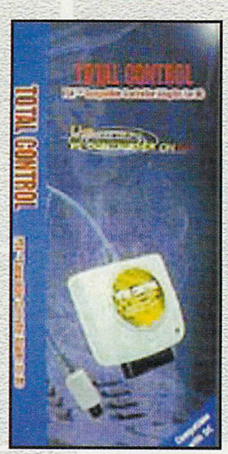
Développeur : Acclaim

Genre : Mario Kart-like

Sortie prévue : Jan 2000

News

LE POIDS DE LA VIDÉO, LE CHOC DU VIBRO



Souvenez-vous, le mois dernier nous vous parlions d'un petit accessoire permettant d'utiliser une Dual Shock avec la Dreamcast. De nombreux constructeurs semblent s'être donné le mot, puisque d'autres adaptateurs similaires sont prévus. Le dernier en date s'appelle le Total Game Pad Adapter et il fait la même chose que les autres, à savoir : compatibilité avec les pads et volants PlayStation, et utilisation du stick et des vibrations de la Dual Shock. Les avis sont partagés quant à l'efficacité de l'accessoire et nous nous empresserons de tester la bête dès que nous aurons mis la main sur un exemplaire.

QUATRE FOIS PLUS DE POGNON






Il y a des jours où l'on se demande vraiment si l'on ne prend pas les joueurs pour des gogos. Le dernier exemple en date nous vient de chez Warp. Pour sa sortie japonaise, le 23 décembre, D2 sera commercialisé en quatre versions, différenciées par leur jaquette. De là à penser que cette opération a pour unique but de faire acheter plusieurs exemplaires du même jeu, il n'y a qu'un pas que nous n'hésitons pas à franchir. Cela dit, les différentes (ndr : hum, si l'on veut...) illustrations proposées ne méritent même pas qu'on dépense quelques centaines de francs supplémentaires. Et le jeu, quant à lui, ne nous ayant pas fait une très bonne impression lors des dernières présentations, nous nous ferons donc un plaisir de lui régler son compte dans un prochain numéro.

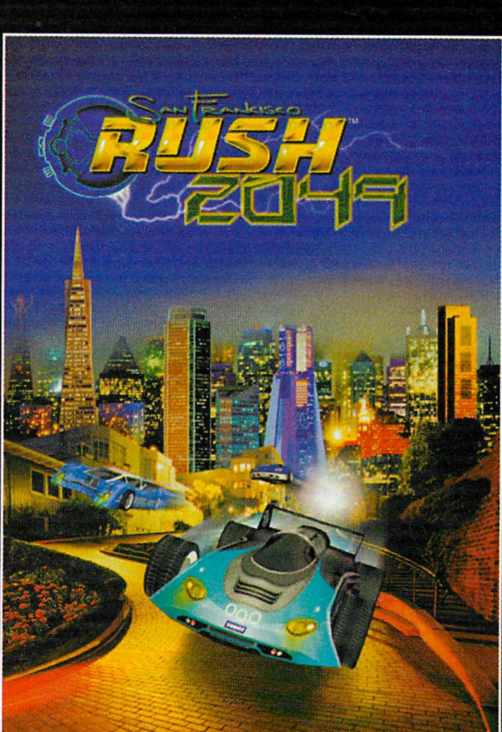
L'EFFET SHENMUE

Contrairement à ce qui avait été annoncé ces dernières semaines, Shenmue devrait faire son apparition dans les boutiques japonaises avant l'an 2000. Les plus récentes informations font état d'une commercialisation le 29 décembre. Ce serait un bien beau cadeau pour les jeunes nippons qui attendent ce titre avec autant d'impatience qu'un El Tuco pour un Sega GT ou un MSR. Cette bonne nouvelle aura eu un impact financier important puisque, juste après la divulgation de l'information, les actions Sega ont augmenté de près de 8 %. Il faut dire que c'est là le prochain gros titre made in Sega de la console et que la firme prévoit de vendre 4,5 millions de machines à travers le monde entre mars 2000 et l'année suivante. Mais si Sega attend donc énormément de Shenmue, les joueurs aussi. Croisons les doigts pour que le jeu soit à la hauteur de nos espérances.



RUSH VERS LE FUTUR

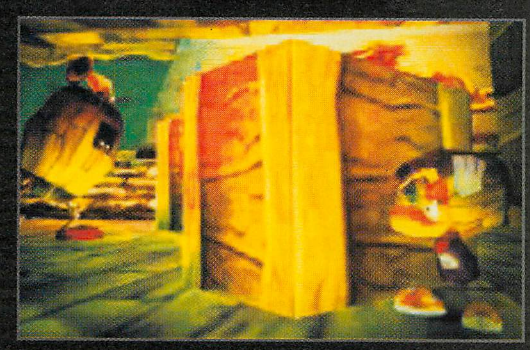


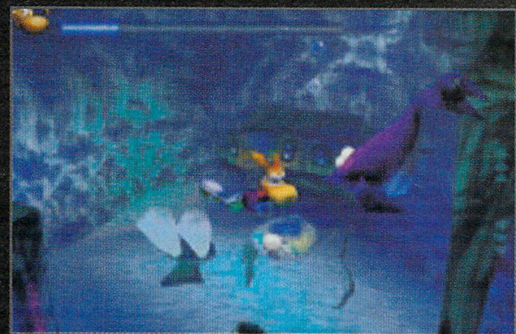


Si San Francisco Rush et Rush 2 n'ont jamais vraiment réussi à convaincre les joueurs de leur qualité, espérons que Rush 2049 saura réparer les erreurs du passé. Car si le jeu ne devrait plus tarder à faire son apparition en salles d'arcade, il verra également le jour sur Dreamcast. D'après Midway, cette version pourrait être disponible aux alentours du mois de septembre 2000. Pour l'occasion, quelques suppléments par rapport à l'arcade seront intégrés, parmi lesquels les modes miroir et reverse, ainsi que quatre nouveaux circuits destinées aux cascades les plus folles. On nous promet également une animation ultra fluide (60 images/seconde), des textures en haute résolution, un mode quatre joueurs via écran splitté, et peut-être même la possibilité de jouer en réseau. Mais attendons de voir une version jouable avant de nous emballer. Cela nous épargnera une nouvelle déception.




Rayman et son fameux lancer de boules. Apparemment, il a décidé de le tirer celui-là...

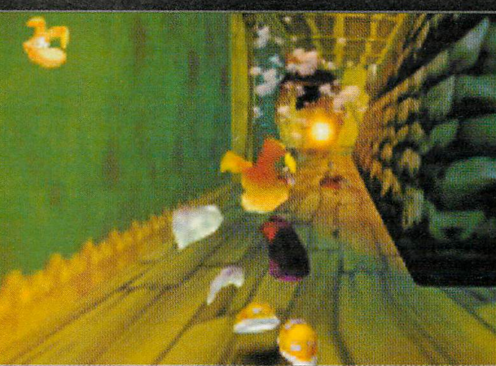



Rayman nage avec une élégance rare... Ne bois pas la tasse quand même !

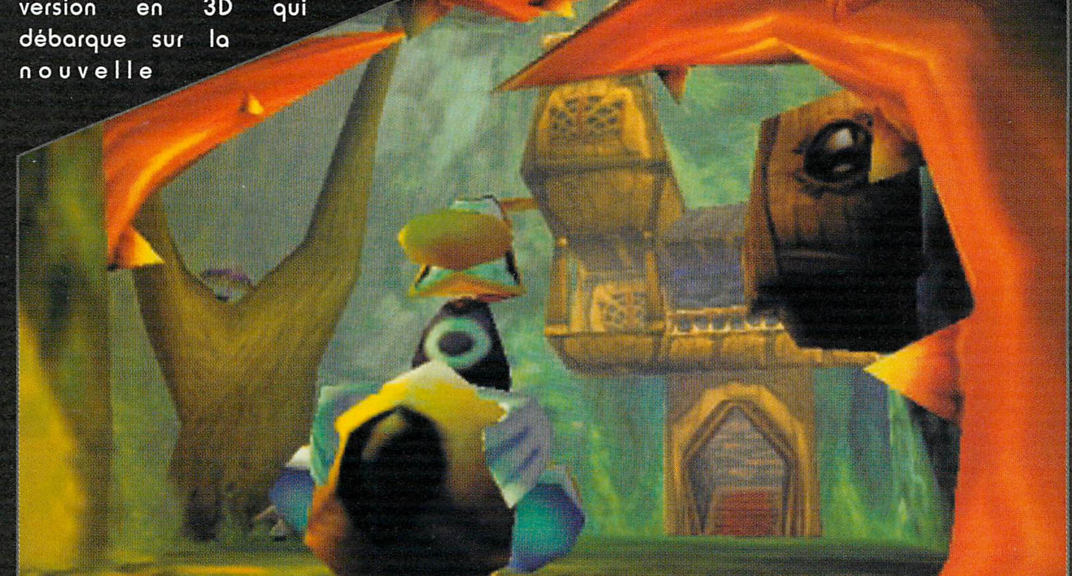
Rayman 2

Le pays merveilleux des monstres pas gentils





Comment vous décrire ma joie à l'idée de retrouver un de mes héros favoris sur console: le bien nommé Rayman ? Après un premier épisode fabuleux sur PlayStation où il s'est rapidement imposé comme la référence de la plate-forme 2D sur cette machine, les développeurs d'Ubi Soft en ont remis une couche sur Nintendo 64 où le petit père Mario s'est pris un coup de vieux monumental!! C'est cette version en 3D qui débarque sur la nouvelle console de Sega avec des graphismes encore plus incroyables et plus colorés. Les photos que vous pouvez admirer avec vos yeux embués de larmes sont tirées de la version PC, et aux dires des programmeurs, la version Dreamcast serait plus belle !!! (On croit rêver!). Comme dans le premier opus, Rayman doit


Prenons notre courage à deux mains et fuyons avec une tête d'abruti !

Développeur : Ubi Soft
Genre : Plate-forme 3D
Sortie prévue : Fev 2000



Ces pirates n'ont qu'à bien se tenir.. A l'abordage !!!



T'as de beaux oeufs, tu sais ?

libérer ses amis emprisonnés (les lums) par des méchants pirates dont la bêtise n'a d'égale que la laideur. C'est un véritable plaisir d'évoluer dans ces décors à la texture excellente de finesse et de beauté, on se croirait dans un véritable dessin animé interactif. Notre ami à la bouille si sympathique se voit dôté de nouvelles aptitudes athlétiques comme nager, sauter, grimper aux murs, sauter de plate-forme en plate-forme, et bien sûr, la possibilité de planer avec sa perruque de clown volante. Notre petit blond aux points noirs se manie avec une facilité déconcertante avec une réponse immédiate des commandes; vous apprenez les différents mouvements de Rayman avec Murphy, la petite grenouille, qui fait office de professeur de gym. Cette dernière vous aide aussi en vous prodiguant quelques conseils lors des passages ardus; Ubi Soft a certainement tenu compte des plaintes exprimées par les petits joueurs qui trouvaient trop difficile le premier épisode (c'est vrai qu'il était balèze le p'tit sa...) et vous êtes maintenant beaucoup plus dirigé dans votre aventure. Mais la diversité de l'action est telle que c'est un véritable plaisir de se laisser aller au gré des diverses missions attribuées sans se soucier de trouver la prochaine sortie. La musique est très agréable et reprend certains thèmes de la version Playstation. Dôté d'une réalisation béton et d'un intérêt énorme, Rayman 2: the Great Escape est un soft attendu de pied ferme et qui sera testé avec un grand professionnalisme (et surtout avec grand plaisir) autour du mois de février 2000.

Emmanuel



File-moi ton chapeau ou j't'éclate !

Cette séquence de ski nautique est vraiment géniale. Trouver tous les items constitue un véritable challenge.

Un jeu attirant

Genki, les concepteurs de Tokyo Highway Challenge, ont dévoilé leur dernier projet en date : Super Magnetic Nyu Nyu. Si l'on sait peu de choses sur le déroulement du jeu, on peut cependant dire qu'il s'agira d'un titre d'action basé sur le principe des aimants qui peuvent s'attirer ou se repousser, en fonction des pôles. A défaut de proposer une réalisation impressionnante, ce titre devrait offrir un challenge suffisant pour les amateurs de casse-têtes.

Le million, le million !

La Dreamcast est en train de faire un carton aux Etats-Unis. En à peine trois mois, il s'est vendu plus d'un million de consoles au pays de Mickey. Et ce n'est certainement pas à l'approche des fêtes de fin d'année que cette progression va ralentir. Par comparaison, Sony avait écoulé le même nombre de machines en un an et demi. Quant à l'Europe, depuis le 14 octobre, on recense un peu plus de 400 000 unités en circulation, ce qui dépasse d'ailleurs les anticipations passées de Sega. Pas mal, pour un début...

Devinette

Yu Suzuki, l'homme à la tête de la division AM2 de Sega, a récemment déclaré dans la presse nippone que le développement de Shenmue lui avait permis, ainsi qu'à son équipe, d'apprendre de nouvelles techniques de programmation, et notamment sur l'animation des corps et des visages. Il a également avoué qu'entre la sortie des deux épisodes de Shenmue, l'AM2 réaliserait un jeu de combat dont le nom se termine par un 4. Vous devinez de quoi il s'agit ? Virtua Fighter 4, bien évidemment. Croisons les doigts pour que la décomposition des mouvements soit plus aboutie que dans le 3ème volet.

Des hommes qui broutent le gazon...

Amoureux du football américain réjouissez vous, Midway nous repond un ersatz de NFL Blitz 2000 avec un titre à rallonge, Arena League Football : The 50 Yard Indoor War... Avec cette nouvelle licence, Midway impose de nouvelles règles: le terrain ne fait plus que 50 yards et il faut parcourir 20 yards au lieu de 10 pour avoir une nouvelle tentative offensive. Résolument arcade, ce titre est a surveiller par les aficionados.

La sorcière a égaré son balai



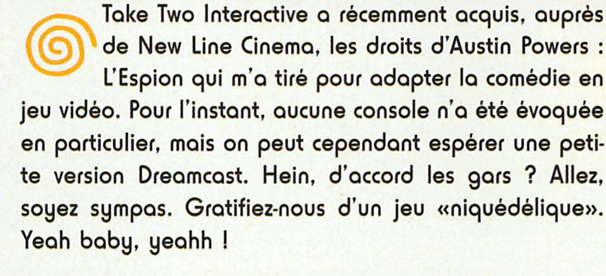


Décidément, cette période de fin d'année semble être moins favorable que prévu aux sorties de jeux Dreamcast. Le développeur Success nous annonce, en effet, que son shoot-them-up, Rainbow Cotton, ne sortira que le 20 janvier au lieu du 23 décembre initialement prévu. J'en profite également pour vous préciser que le jeu comportera 5 niveaux, eux-mêmes composés de sous-niveaux, et que des séquences animées viendront régulièrement égayer les parties. Le bon côté, c'est que le début du prochain millénaire sera certainement bien agréable vu le grand nombre de titres repoussés au premier trimestre 2000.

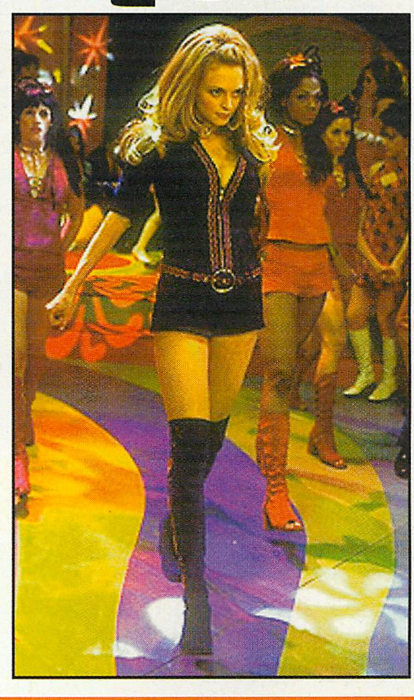


Niquédélique !





Take Two Interactive a récemment acquis, auprès de New Line Cinema, les droits d'Austin Powers : L'Espion qui m'a tiré pour adapter la comédie en jeu vidéo. Pour l'instant, aucune console n'a été évoquée en particulier, mais on peut cependant espérer une petite version Dreamcast. Hein, d'accord les gars ? Allez, soyez sympas. Gratifiez-nous d'un jeu «niquédélique». Yeah baby, yeahh !



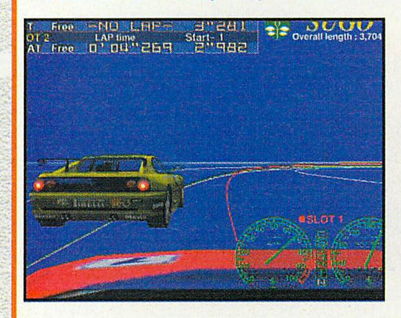
Un tatou en pleine forme

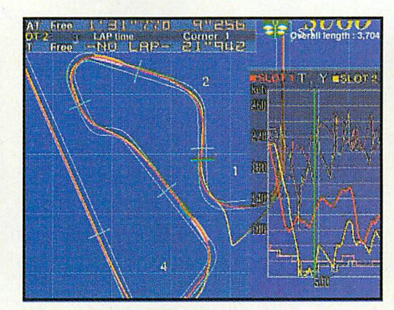
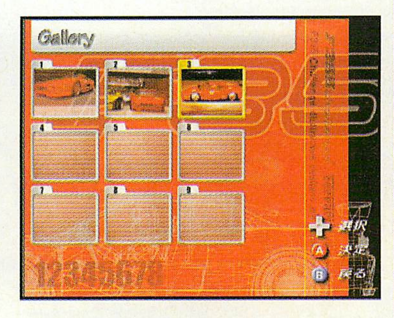


Tout va pour le mieux pour Infogrames puisque quelques mois après avoir racheté Accolade (Test Drive, Slave Zero) la firme au tatou multicolore se permet maintenant de prendre le contrôle de GT Interactive (Driver, Quake 3...). Avec de telles opérations, l'éditeur ne devrait avoir aucun mal à s'imposer comme un des acteurs majeurs de l'industrie mondiale du jeu vidéo. Avouez que, pour une fois, il y a vraiment de quoi être chauvin.

F355 VM OPERATOR

Si vous êtes de ceux qui pensent encore que le VMS ne sert à rien sur les bornes NOAMI, F355 Challenge vous fera peut-être changer d'avis. Grâce à ce petit accessoire de sauvegarde et à un programme baptisé F355 VM Operator (inclus dans Shenmue, notamment), vous accéderez à diverses informations sur le jeu d'arcade, et tout ça sur votre écran de TV. Le VM Operator proposera divers modes parmi lesquels : course selection, running data (télémétrie), player data, gallery, theater et network. En clair, vous aurez la possibilité de visionner de nombreux graphiques sur vos performances, ou encore revoir une course enregistrée en mode fil de fer (ndr : sans aucune texture). Les pros pourront ainsi analyser leur course et corriger leurs éventuelles erreurs de pilotage. Les autres, quant à eux, auront toujours le loisir d'admirer de superbes clichés du monstre mécanique qu'est la Ferrari F355. A défaut d'être essentielle, l'idée est cependant originale.

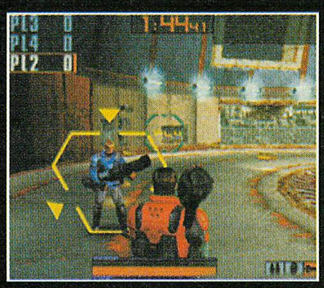


DEATHMATCH SUR NAOMI

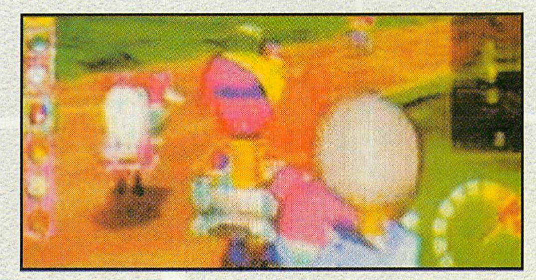
Rapidement présenté dans la rubrique arcade de Dreamzone 6, Outtrigger va prouver à tous les joueurs que le Deathmatch en réseau n'est plus l'apanage des PC. Si les possesseurs de micros peuvent, pour le moment, se targuer d'être les seuls à avoir le plaisir de s'éclater en réseau sur un Half-Life ou un Quake 3, les données ne vont pas tarder à changer avec la sortie en salles du jeu de Sega. Il sera possible de relier plusieurs bornes pour s'affronter entre potes. Et comme tout cela fonctionne sur NAOMI (ndr : incroyable, non ?), les possesseurs de Dreamcast risquent d'en bénéficier dans peu de temps.

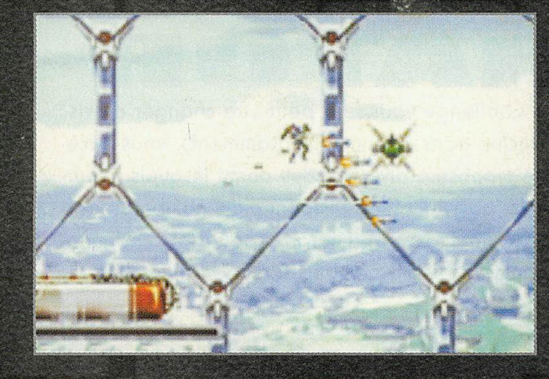


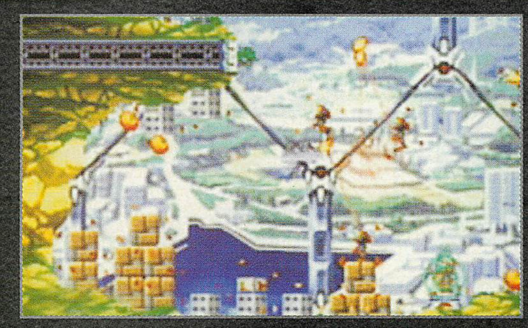



LE RETOUR DE SENGOKU «BEURK !»

Ah ! Enfin des nouvelles de nos amis de NEC, les gars à l'origine des médiocres (ndr : vous noterez que je suis resté poli !) Sengoku Turb et Seventh Cross. Après nous avoir gratifié des deux plus mauvais jeux de la 128 bits, ils nous reviennent avec un nouveau titre basé sur l'univers de Sengoku Turb et fort judicieusement intitulé : Sengoku Turb : Fan Fan I Love Dance-Doublentendre (?!). Il s'agit en fait d'une «side story» qui comprendra différents mini-jeux dont une épreuve de course rappelant vaguement un certain Mario-Kart, et autorisant des parties à 4 en écran splitté, ainsi qu'une chasse au trésor qui prendra la forme d'un petit jeu d'aventure. Le principe semble intéressant, mais au vu des précédents jeux, on peut avoir des doutes quant à la qualité de l'ensemble. Les fans apprécieront certainement. Même s'ils ne doivent pas être nombreux en France !



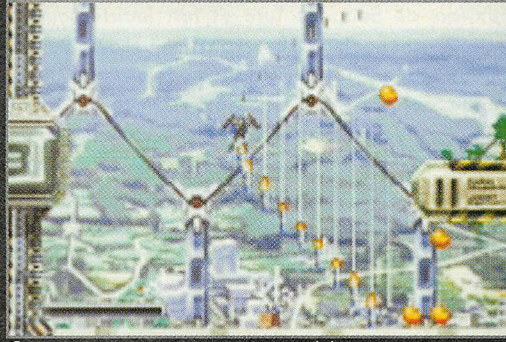




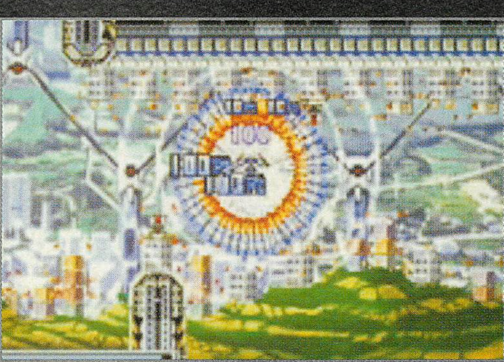
Comme je l'indiquais dans mon texte, le nombre d'éléments à l'écran est hallucinant.

Bakuretsu Muteki Bangaioh

Le retour de Treasure Soft



Certains moments rappellent les célèbres batailles de la série animée Macross (ou Robotech, si vous préférez !).

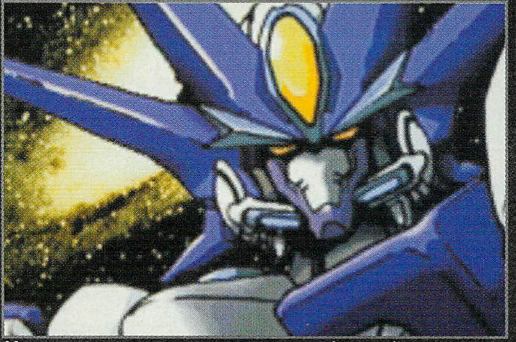


Une super-bombe qui balaye tout à l'écran, c'est pratique pour faire le ménage !

DÉVELOPPEUR : TREASURE SOFT

GENRE : SHOOT'EM UP

SORTIE PRÉVUE : 9 DÉCEMBRE (JAP)



Une sympathique petite intro composée de séquences animées viendra vous accueillir.

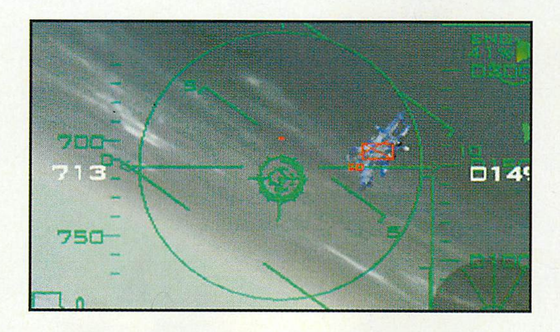
Pourquoi un titre aussi peu impressionnant en apparence est-il aussi attendu par la rédaction de Dreamzone ? Tout simplement parce que Treasure n'en est pas à son coup d'essai, surtout dans le domaine des jeux de tir. En effet, ces petits génies de la programmation s'étaient déjà distingués sur Megadrive avec l'inoubliable Gunstar Heroes, un titre qui pouvait se targuer à l'époque d'avoir battu le record du nombre de sprites à l'écran. Plus tard, c'est sur Saturn (eh oui, ils sont généralement fidèles à Sega !) qu'il ont proposé ce qui reste à ce jour pour beaucoup, le meilleur shoot jamais réalisé sur console. Un jeu exceptionnel au scrolling vertical qui proposait des boss gigantesques, une action incessante (bonjour les sueurs froides !) et des effets spéciaux hallucinants. Les connaisseurs se souviendront d'ailleurs de l'incroyable boss de fin. Ce n'est que cette année que Treasure a enfin décidé de revenir à ses premières amours en réalisant un nouveau shoot'em up, le fameux Bangaioh. A l'origine, il ne devait sortir que sur Nintendo 64, mais comme je vous l'ai expliqué plus haut, Treasure est particulièrement fidèle à Sega. Lorsque l'on voit les premières images de Bangaioh on est peu déconcerté par la taille minuscule des sprites et l'absence de décors vraiment impressionnants. Il faut alors admirer les quelques démos non-jouables pour se rendre compte de l'incroyable potentiel de ce futur hit. L'animation pulse à 100 à l'heure avec un nombre d'éléments à l'écran à rendre jaloux n'importe quel shoot en 3D et slalomer avec son mecha entre les différents décors demande une précision diabolique. Eh oui, c'est un robot volant que vous piloterez tout au long d'une demi-douzaine de niveaux ! Oui, je sais, la version Dreamcast ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de la Nintendo 64. Oui, je sais, le concept paraît dépassé face à la vague de titres 3D proposés actuellement. Mais, ce dont je suis certain, c'est que Bangaioh est "une pure bombe de la mort qui tue" et que j'attends le test avec impatience.

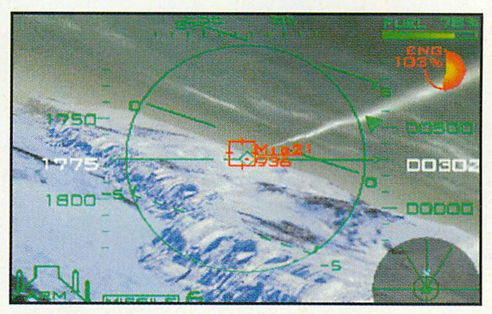
Neo Alex

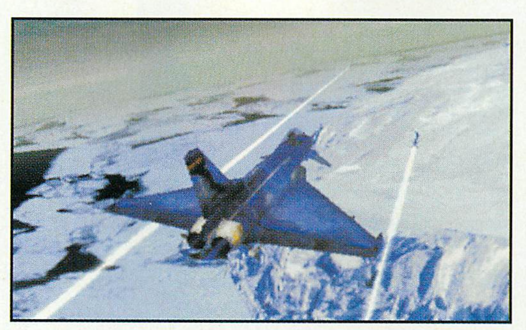


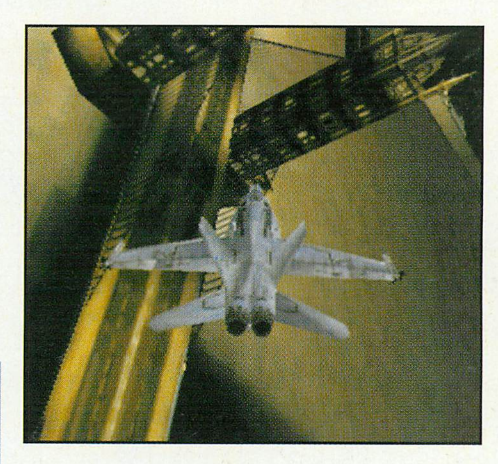
TÊTES BRÛLÉES

Air Force Delta, le superbe titre de combat aérien de Konami débarquera en version européenne au mois de mars 2000. Le jeu sera, pour l'occasion, renommé Deadly Skies. Allez savoir pourquoi... Cela étant dit, le soft ne devrait pas perdre de ses qualités (sinon, on les bombarde-ndc). Donc, si Konami ne nous fait pas le coup de la conversion en 50 Hz, avec bandes noires et ralentissements inclus, les amateurs de zingues de combat bénéficieront d'un des meilleurs softs du genre. Voilà pour la bonne nouvelle. La mauvaise, c'est qu'on se demande comment on va réussir à convaincre notre correcteur de passer plus de temps sur nos textes que sur le jeu. On peut imaginer le pire (Dedli Skaïs et un eccélant simulateure de vole...). Enfin, vous voyez ce que je veux dire...









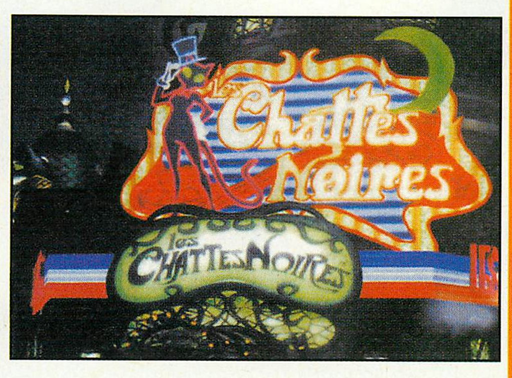
SHENMUE A PERDU LA GUERRE CONTRE SAKURA !

La série des Sakura Wars est une saga mythique au Japon, comme l'est le Big Mac au Etats-Unis. Rendez-vous compte qu'à l'annonce du nouvel épisode Sakura Wars 3 , Shenmue a perdu la première place du jeu le plus attendu en moins de deux semaines, alors que sa sortie n'est prévue que pour le 17 septembre 2000. Ce troisième opus reprend le même principe que les deux premiers, à savoir un Diôkusey se déroulant dans un futur proche où l'on côtoie des robots à longueur de journée. L'action prendra place à Paris avec comme nouveau héros Oogami Ichiro qui sera amené à rencontrer 5 jeunes filles toutes plus charmantes les unes que les autres, et peut-être même d'anciennes conquêtes du premier Sakura Wars comme Iris ou Maria Tachibana. Mais comme on est déjà à Paris et qu'on ne comprend rien au japonais, on s'en fout complètement ! (ndrc : ceci n'engage que notre ami Emmanuel...)





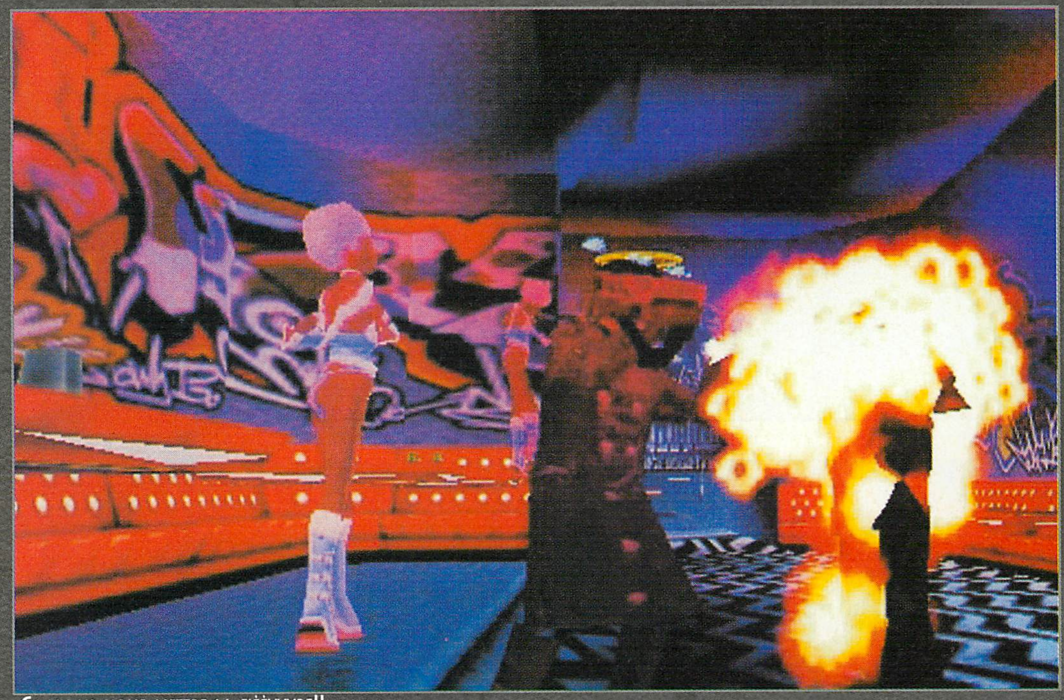




DEUX PÉDALES ET UN VIBRO

Si le volant de Sega ne vous donne pas satisfaction, vous pourrez bientôt vous rabattre sur le modèle d'Interact. Le Concept 4 Racing Wheel -c'est son nom- se différencie de l'accessoire officiel par une paire de pédales et un moteur pour les vibrations. Malheureusement, étant donné le manque apparent de résistance du volant et la relative faiblesse des vibrations, il ne s'agit certainement pas de l'accessoire ultime. Quand je pense que Seba croit encore qu'il s'agit d'un guidon pour voiture !





Ce jeu va vous mettre la fiéévvvre!!



Messiah

Le retour du Messie



Messiah refait son apparition après une absence momentanée des pages previews de la presse vidéoludique. C'est pas trop tôt !! Depuis le temps que je l'attendais celui-là... Comme je suppose que vous avez déjà oublié ce titre, rafraîchissons votre mémoire ingrate parce que sélective. Dave Perry, le papa d'Aladdin et d'Earthworm Jim sur Megadrive, nous propose avec Messiah un concept nouveau sur console avec la possibilité de se réincarner. Vous dirigez Bob, un ange envoyé sur Terre par Dieu lui-même, qui doit nettoyer de la surface de notre belle planète les pourritures infâmes, putrides, dégoûtantes



Ils ont tous le feu aux fesses dans ce jeu.

DÉVELOPPEUR : SHINY ENT

GENRE : ACTION/AVENTURE

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000



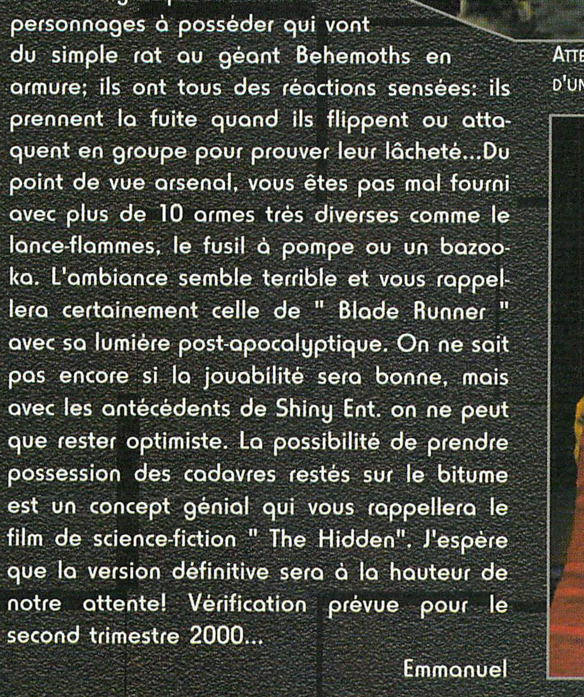
Dès que vous êtes incarné, une auréole apparaît au dessus de votre perso.



de notre futur. Il dispose pour cela d'une capacité hallucinante: celle de prendre possession de n'importe quelle personne ! Ainsi, il peut se réincarner en humain, animal ou toute forme organique comme les cyborgs (mi-humains, mi-machines). Avec votre aide, Bob utilise leur corps et leurs armes respectives afin d'étrangler, d'empaler ou d'incinérer les âmes perdues des pêcheurs qui mettent tout en oeuvre pour vous empêcher de retrouver Satan. Caché dans leur enveloppe charnelle, Bob peut les utiliser comme bouclier (ils prennent les dégâts à sa place) ou comme camouflage pour passer inaperçu parmi les autres quidams du monde



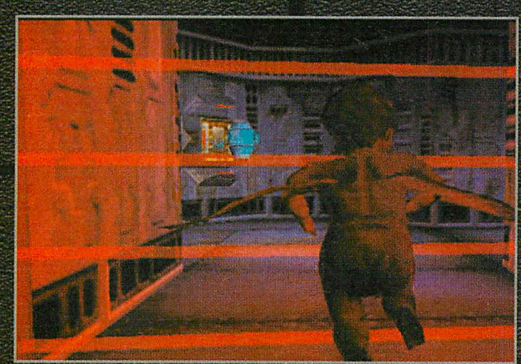
Attendez sagement la fin du carnage et pénétrez le corps d'une victime au choix.



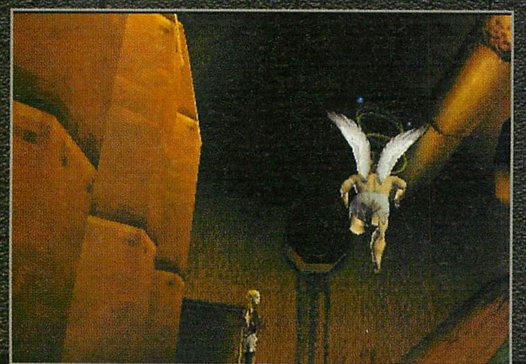
de Messiah dans une liberté totale. Il y a plus de 40 personnages à posséder qui vont du simple rat au géant Behemoths en armure; ils ont tous des réactions sensées: ils prennent la fuite quand ils flippent ou attaquent en groupe pour prouver leur lâcheté...Du point de vue arsenal, vous êtes pas mal fourni avec plus de 10 armes très diverses comme le lance-flammes, le fusil à pompe ou un bazooka. L'ambiance semble terrible et vous rappellera certainement celle de " Blade Runner " avec sa lumière post-apocalyptique. On ne sait pas encore si la jouabilité sera bonne, mais avec les antécédents de Shiny Ent. on ne peut que rester optimiste. La possibilité de prendre possession des cadavres restés sur le bitume est un concept génial qui vous rappellera le film de science-fiction " The Hidden". J'espère que la version définitive sera à la hauteur de notre attente! Vérification prévue pour le second trimestre 2000...



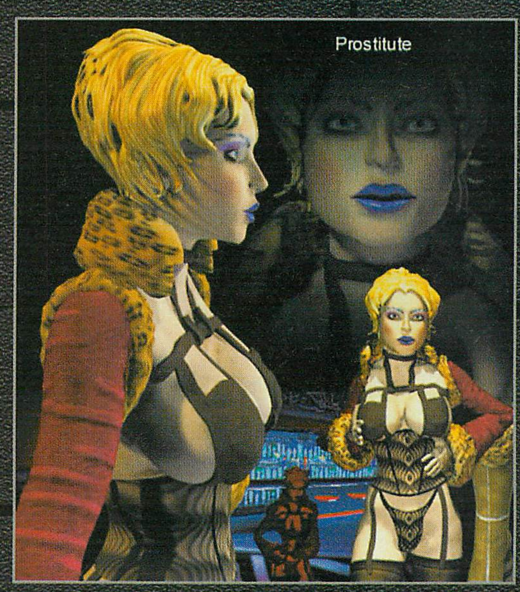
Emmanuel



Ça sent le petit ange grillé.



Prêcher la bonne parole à cette magnifique créature de la nuit... Je sais que c'est une mission difficile, mais il faut parfois se sacrifier quand on est un héros.



News

VIVA LA FIESTA !

Les développeurs de la Sonic Team se lâchent ! Après nous avoir fait jouer au chat et à la souris avec Chu Chu Rocket, ils ont décidé de nous initier aux maracas sur des rythmes exotiques. Samba de Amigo est donc une sorte de Pop'n Music dans lequel les boutons se voient remplacés par des maracas en plastique. La borne d'arcade ne devrait pas tarder à sortir au Japon, mais aucune conversion Dreamcast n'est prévue pour l'instant. Remarquez, on comprend un peu pourquoi... A moins que Sega n'ait la bonne (?) idée de nous proposer des maracas virtuels, un peu comme le moulinet de pêche pour Sega Bass...







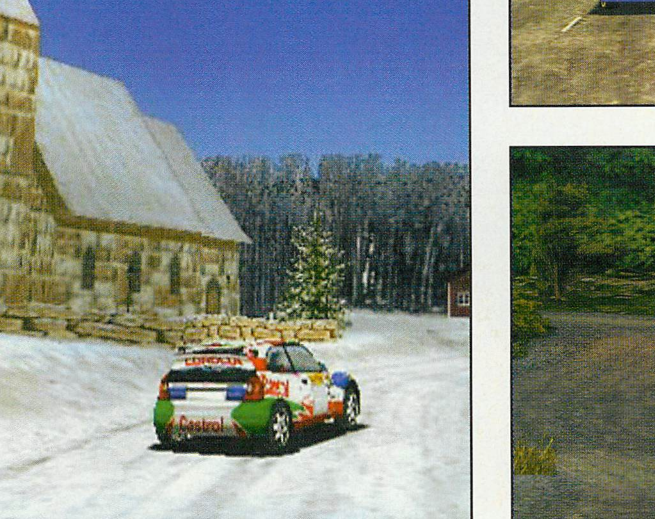


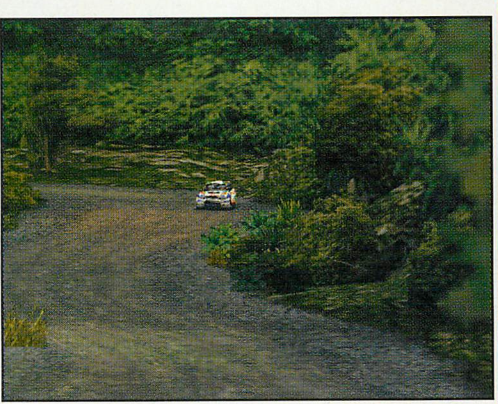
V-RALLY 2

Infogrames nous fait enfin l'honneur de présenter les premières images de V-Rally 2 sur Dreamcast. Bien plus jouable que le premier opus sorti, il y a belle lurette, sur PlayStation, ce nouvel épisode devrait ravir les amateurs de courses de rallyes-glissades à la Sega Rally. D'autant qu'Infogrames nous promet une version améliorée pour la 128 bits, avec notamment de nouveaux effets spéciaux et un mode 4 joueurs en écran partagé. En attendant une future preview dans un prochain numéro, profitez donc de ces quelques clichés bien alléchants.









ATTENTION LES YEUX

Qu'est-ce qui est rouge et qui fait son apparition pendant les fêtes de Noël ? Non, ce n'est ni le Père Noël dans son costume du dimanche, ni El Tuco après une soirée bien arrosée. Cela dit, c'était bien tenté ! En fait, il s'agit tout simplement d'une version de la console, fabriquée en série limitée, et qui sortira simultanément avec Christmas Seaman (le 16 décembre) au Japon. Il n'y aura que 850 exemplaires et on peut donc être certain qu'il n'y en aura pas pour tous les petits nippons. En rouge, 'y a pas à dire, la Dreamcast en jette un maximum !



UN DATA DISC POUR GUNDAM

Si Gundam Side Story 0079 vous a enchantés par son ambiance et ses missions, peut-être serez-vous heureux d'apprendre que Bandai prévoit de sortir un data disc qui incluera de nombreuses illustrations tirées du jeu, une nouvelle mission et une présentation vidéo différente. Et pour les amateurs de musique, une option jukebox permettra également d'écouter tous les thèmes du jeu (ce qui n'était pas possible sur la version originale). Alors avis aux fans de Gundam : pensez à réserver votre exemplaire de Gundam Side Story 0079 : Premium Disc.

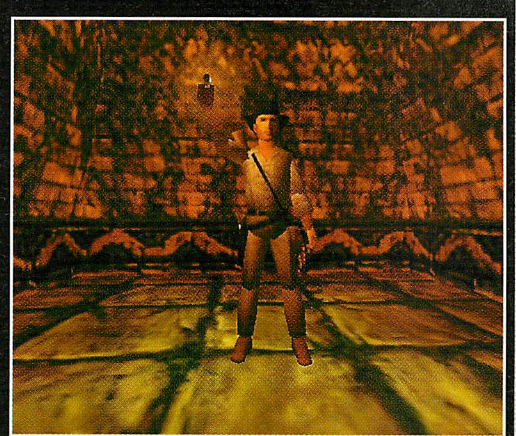




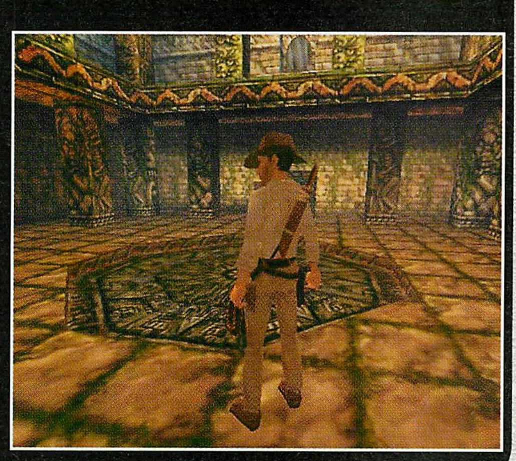
LA MACHINE INFERNALE

Il y a bien longtemps que l'adaptation PlayStation d'Indiana Jones and the Infernal Machine a été annulée, en raison de contraintes techniques évidentes (manque de puissance). Pourtant, LucasArts n'abandonne pas l'idée de porter son jeu sur console. Alors que de nombreuses rumeurs avançaient la possibilité d'une version N64, il semble que la Dreamcast soit la machine la plus apte à accueillir ce titre, compte tenu de son architecture proche du PC. Rien n'a été confirmé, mais on peut raisonnablement penser que la bécane de Sega fera partie des consoles évoquées (avec peut-être la Play2, mais cela est une autre histoire...).









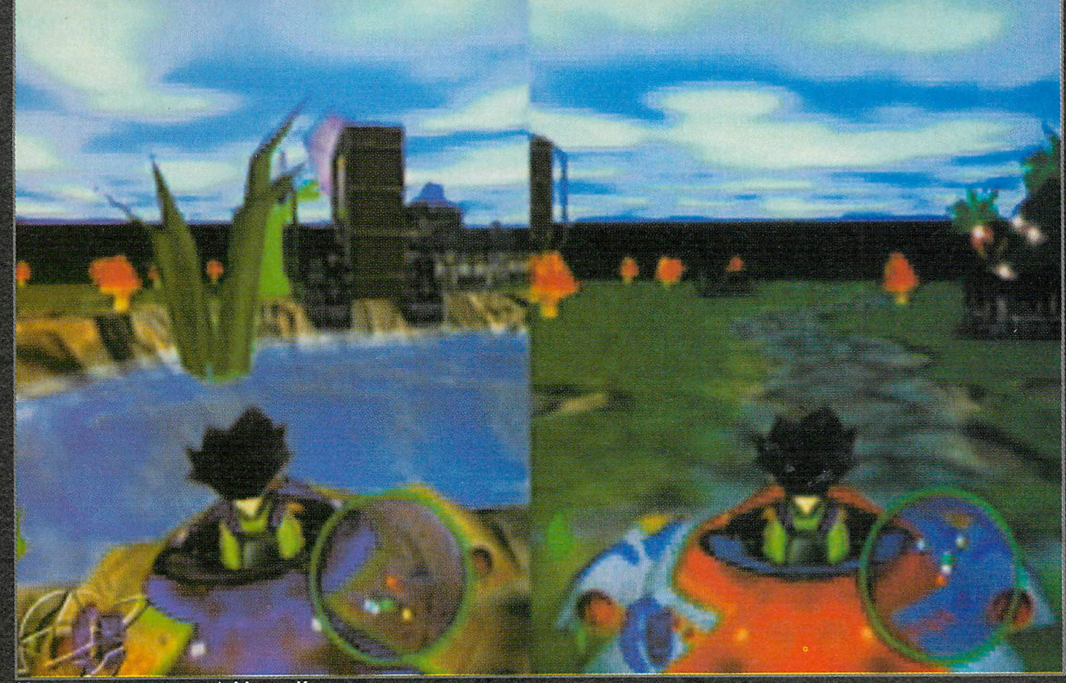
TENGAI MAKYO SUR DREAMCAST

Avec les Sakura Wars, la série des Tengai Makyo est certainement une des plus réputées chez les possesseurs de Saturn et de PC Engine fans de RPG. Hudson Soft risque donc de faire pas mal d'heureux puisqu'un épisode est semble-t-il en préparation pour la Dreamcast. Il est encore trop tôt pour vous donner des renseignements précis sur cette nouvelle version. Mais d'après ce que l'on sait, les développeurs auraient été impressionnés par le travail effectué sur Phantasy Star par la Sonic Team et souhaiteraient remettre leur titre au goût du jour de manière similaire. Attention : les photos présentées sont tirées d'une version de 1996 et ne sont donc pas représentatives de la future version DC qui devrait être beaucoup plus impressionnante au niveau graphique.











Vu ainsi, ça ressemble à Mario Kart...

Centipede

Amis des fleurs, à votre bon coeur !



Coucou les nostalgiques !

Soyez heureux, possesseurs de Dreamcast rutilantes car bientôt, vous assisterez au come-back d'une vieille star des jeux vidéo qui s'est fait faire une lipposuccion et un ravalement complet de la façade. Eh oui, Centipede est de retour ! Bon, soyons sérieux. Comme tout le monde, vous avez sans doute acheté Soul Calibur ; vous savez donc ce que la console est capable de faire. Quel est donc l'intérêt d'adapter un jeu vieux de vingt ans ? Réponse des programmeurs : un mode Story se déroulant dans un monde verdoyant et chatoyant en 3D, bien évidemment. Décidément, la 3D a réponse à tout. Mais ne soyons pas si vite mauvaise langue et examinons cette version de Centipede. Comme Hasbro a pensé à tout, vous aurez l'immense surprise de retrouver la version d'arcade originale du jeu ; c'est-à-dire en deux couleurs et trois pixels. Néanmoins, je n'ai pas envie de jeter la pierre à Centipede. D'une part, je n'ai pas encore reçu de version jouable et d'autre part, c'est quand même un titre pour lequel beaucoup de joueurs ont lâché une quantité non négligeable de pièces de dix francs. Le véritable intérêt de cette version est le Story Mode. D'après les quelques documents en ma possession, la représentation en 3D semble bien faite. Un mode deux joueurs est prévu. L'histoire est simple : vous contrôlez un jeune garçon, Wally (à ne pas confondre avec notre mascotte, Willy), qui défend son village contre l'attaque de chenilles et autres insectes. Vous l'aurez compris, le principe du jeu est resté le même : vous devez détruire les chenilles qui apparaissent au fur et à mesure en haut de l'écran avant qu'elles n'atteignent le bas de l'écran et qu'elles ne disparaissent. J'attendrai donc d'y jouer afin d'avoir de plus amples informations à vous donner. J'espère juste qu'une adaptation de Frogger ou Space Invaders nous sera épargnée, je n'ai pas acheté une Dreamcast pour ça...

Seba

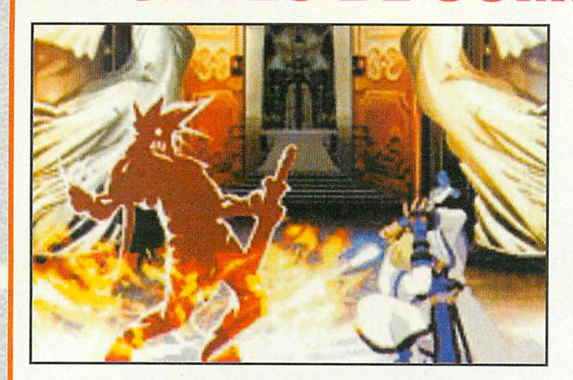


Voici comment se présentera le jeu.



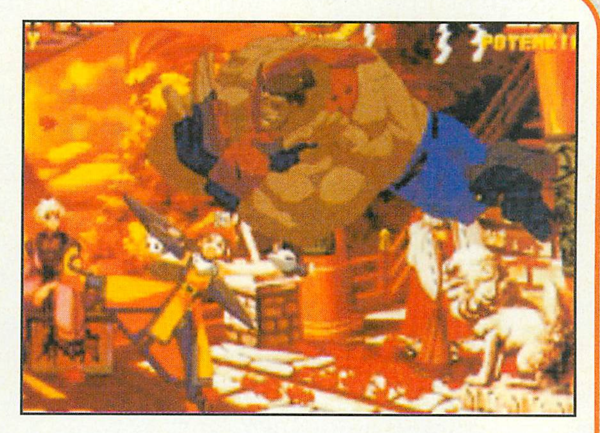
Développeur : Hasbro Interactive
Genre : Action/Réflexion
Sortie prévue : NC

ET UN JEU DE COMBAT DE PLUS !





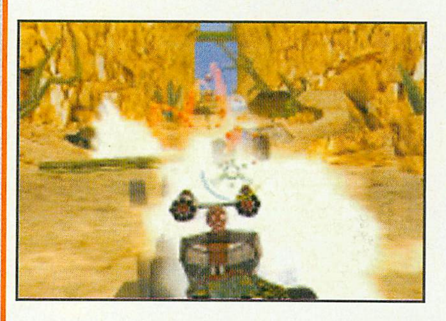
Suite de Guilty Gear sorti sur les PlayStation japonaises il y a déjà quelque temps, Guilty Gear 2 débarquera en arcade l'année prochaine. Clone des Darkstalkers de Capcom pour son ambiance ou le charisme de ses persos, le jeu est actuellement en cours de développement sur carte NAOMI ; et qui dit NAOMI dit Dreamcast...ou Play2 ! En effet, Arc Systems projette sérieusement d'adapter son titre sur les consoles nouvelle génération. Autant le premier opus était sympathique, autant le nouvel épisode promet d'être formidable d'après les quelques photos que nous avons en notre possession. Enfin, attendons de voir une version jouable pour nous prononcer, mais il est clair que la dernière console de Sega conserve un avantage de la défunte Saturn : les jeux de baston 2D (excellents pour les vieux nostalgiques comme moi). Par contre, on ne sait encore rien des modes de jeu qui seront disponibles, ni du nombre de personnages jouables. C'est encore Alex qui va être aux anges !



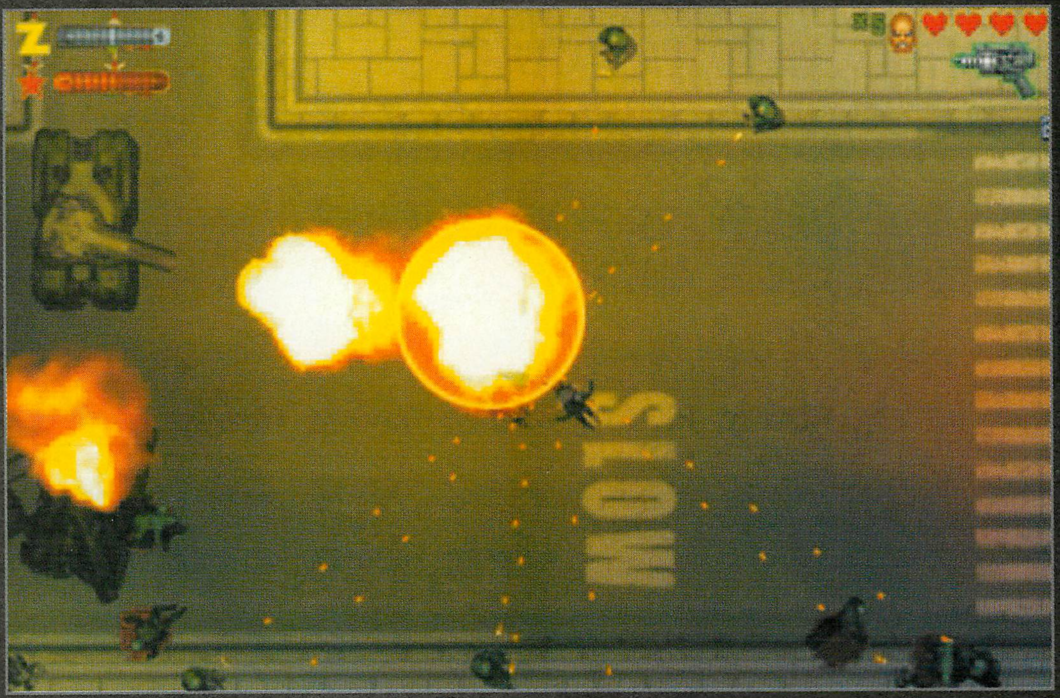


CE N'EST QU'UN AU RETARD, MES FRÈRES...

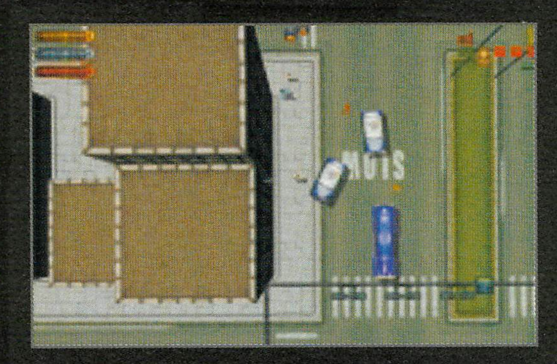
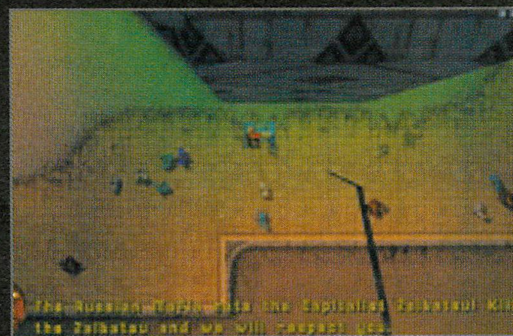
Et dire qu'à l'origine, Red Dog devait être l'un des jeux disponibles à la sortie de la console... Dans ce soft, vous preniez les commandes d'un véhicule, et bien que l'on vous proposait des missions multiples, vous finissiez par toujours tout casser. De plus, ce que nous avions vu, à l'époque, ne nous avait pas tellement convaincus. Argonaut a donc annoncé que Red Dog subira quelques modifications. Le jeu devrait finalement être disponible au printemps 2000. Espérons que ce retard permettra au jeu de combler efficacement ses lacunes car il en a bien besoin.







C'est Command and Conquer ? Non non, c'est GTA 2.



Voici un exemple de mission typique de GTA 2.

Grand Theft Auto 2

Mort d'un pourri



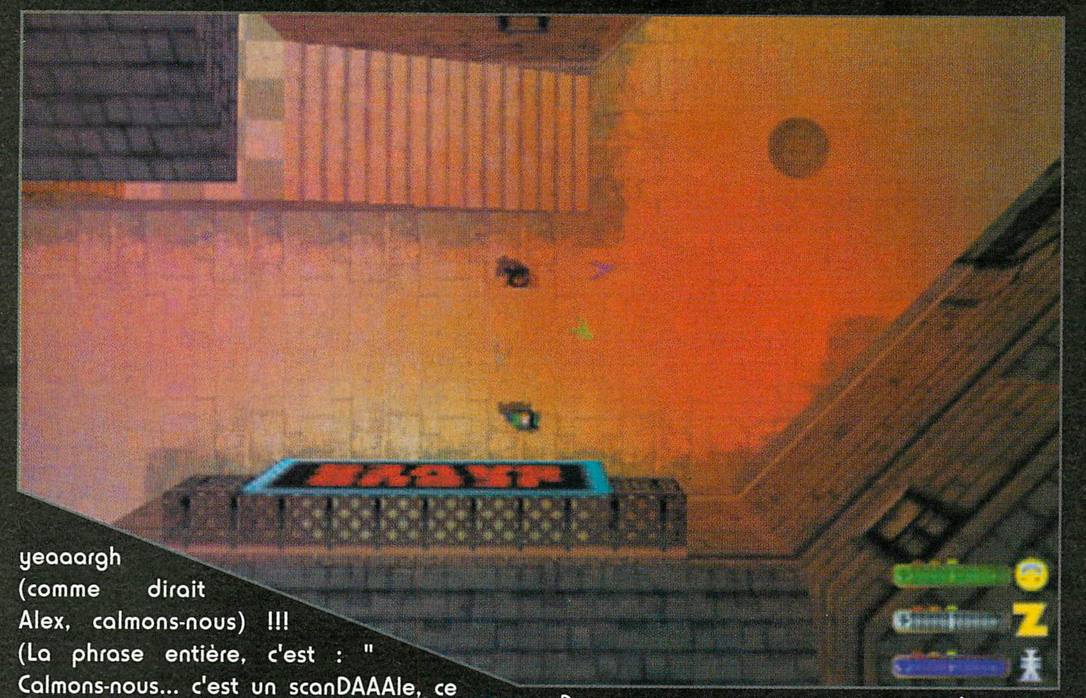
Cela fait déjà quelques années que GTA premier du nom sévit sur PC et PlayStation. Je me souviens encore de la controverse sur ce titre ; dénoncé par les personnes bien pensantes et même par la police, le jeu ne fût cependant pas retiré de la vente, contrairement à Thrill Kill qui, d'ailleurs, n'a jamais été achevé. Evidemment, l'affaire a fait les choux gras de Familles de France qui, depuis, prend comme prétexte la violence et l'immoralité des jeux vidéo pour les faire interdire. Bien sûr, nous savons tous que la volonté de préserver nos chères têtes blondes (à claques) n'est qu'un subterfuge, mais stoppons ici toute polémique car malgré le climat actuel, voici que débarque GTA 2. Encore plus de crimes, encore plus de vols, encore plus de sang,


Le périph' vu par DMA software.

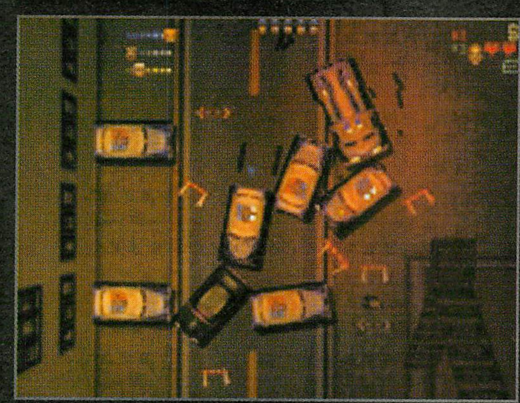
Développeur : DMA Software

Genre : Action

Sortie prévue : NC



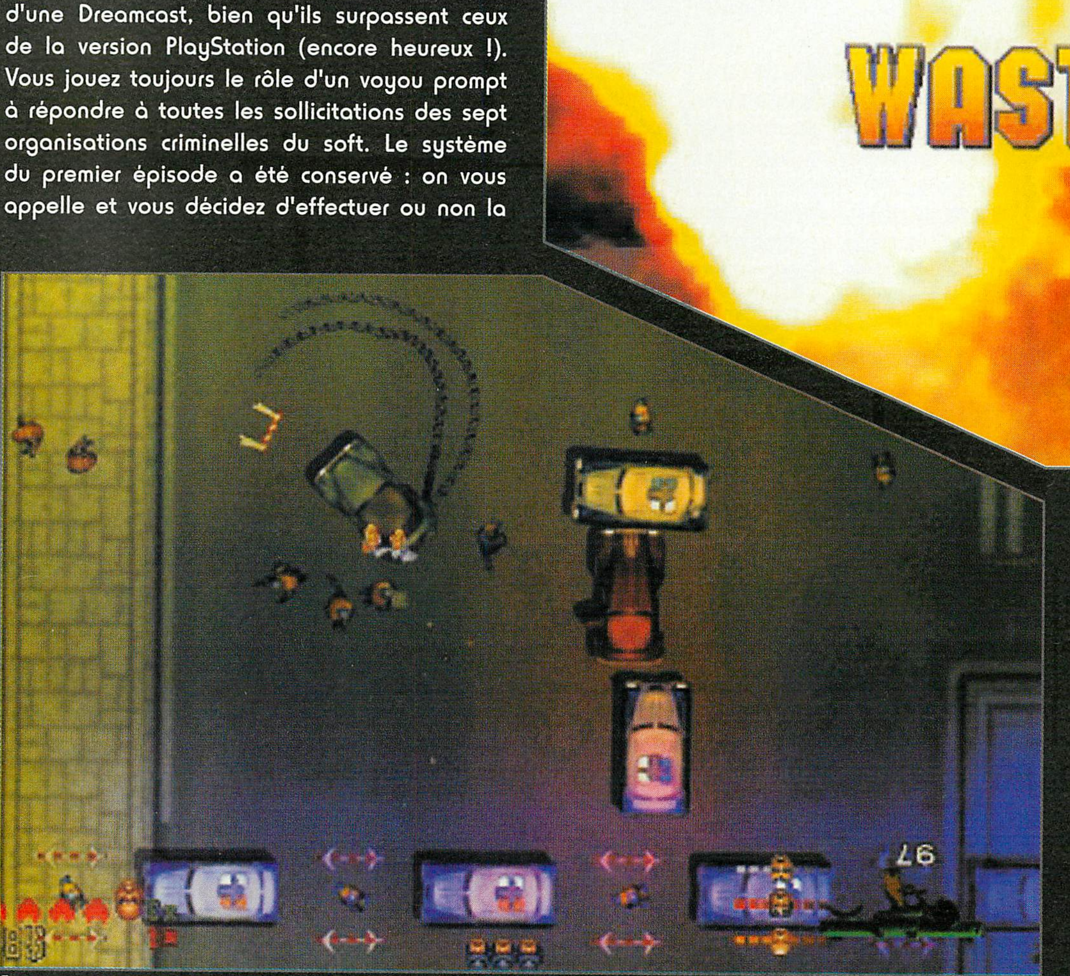
Dans les bas-fonds, on peut tout trouver ; même la foi.



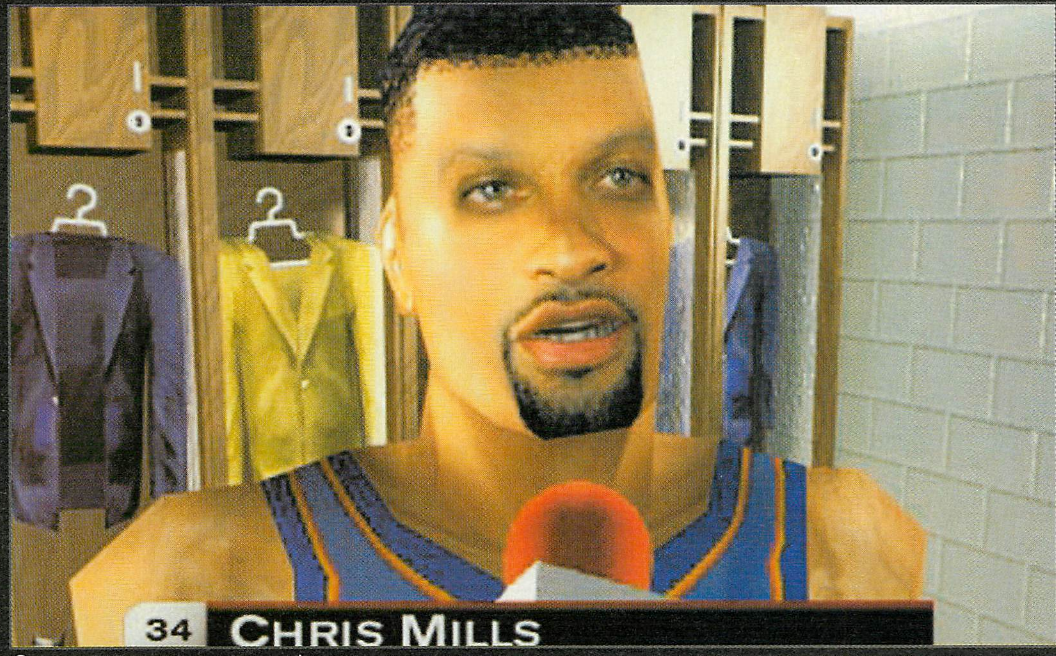
yeaaargh (comme dirait Alex, calmons-nous) !!! (La phrase entière, c'est : " Calmons-nous... c'est un scanDAAAle, ce but !-ndc). Même si les graphismes étaient assez austères, le jeu en a quand même conquis plus d'un. Alors, quoi de neuf pour ce GTA 2 version Dreamcast au niveau graphique ? Réponse : rien. Enfin, presque ; en fait, si les graphismes restent dans la lignée du précédent épisode, ils sont un peu plus beaux, mieux colorés et davantage détaillés. Cependant, ils ne sont absolument pas dignes d'une Dreamcast, bien qu'ils surpassent ceux de la version PlayStation (encore heureux !). Vous jouez toujours le rôle d'un voyou prompt à répondre à toutes les sollicitations des sept organisations criminelles du soft. Le système du premier épisode a été conservé : on vous appelle et vous décidez d'effectuer ou non la mission proposée. Cela peut être transporter un objet d'un endroit à un autre ou tuer quelqu'un ainsi que d'autres objectifs tout aussi innocents. A travers plus de soixante-dix missions, vous écumerez la ville dans votre véhicule que vous aurez nonchalamment dérobé à son ancien propriétaire. Bien sûr, rien ne vous empêche de réaliser cette vile action plusieurs fois durant la mission. La jouabilité bien pensée du premier opus a apparemment été conservée. Les programmeurs nous promettent une intelligence artificielle améliorée et la possibilité de voler la voiture de membres de clans adverses devrait pimenter la partie. La version PlayStation est déjà sortie, mais l'éditeur estime que la version Dreamcast serait disponible en avril 2000. Si vous vous sentez l'âme virtuelle d'un petit braqueur, GTA 2 est fait pour vous. Quoi qu'il en soit, ce genre de jeu constitue un excellent défouloir.

Seba

Game Over, man.



Flics contre truands... et vous au milieu.



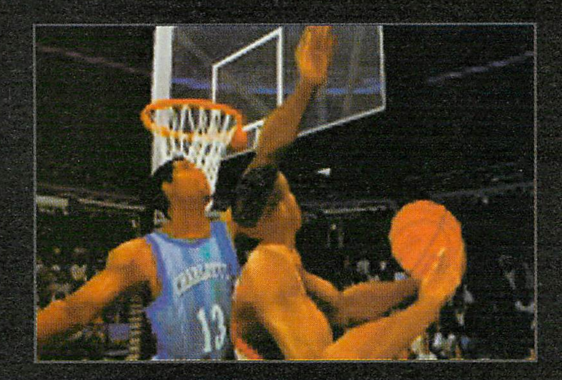
On peut admirer la finesse des détails sur le visage de ce joueur qui doit donner une interview dans les vestiaires.

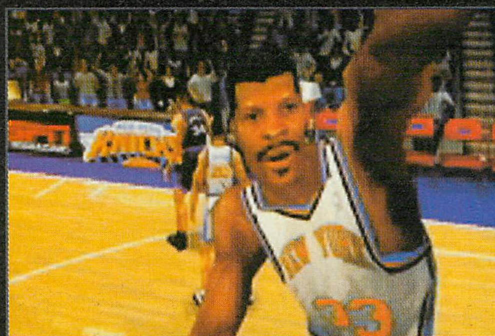




ESPN NBA Tonight

Ce soir le National Basketball Association vous met le feu





Un gros plan qui montre le boulot fait sur la modélisation des personnages et sur leur côté expressif.

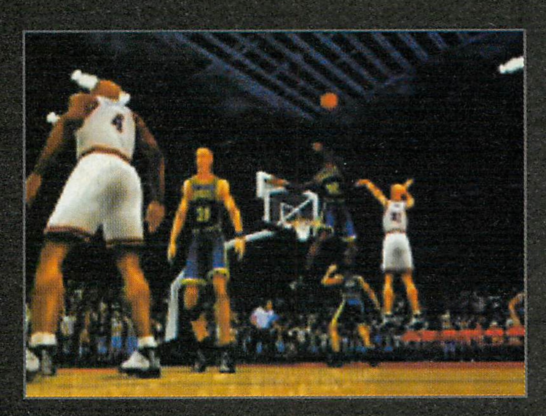
Développeur : Bimboosoft

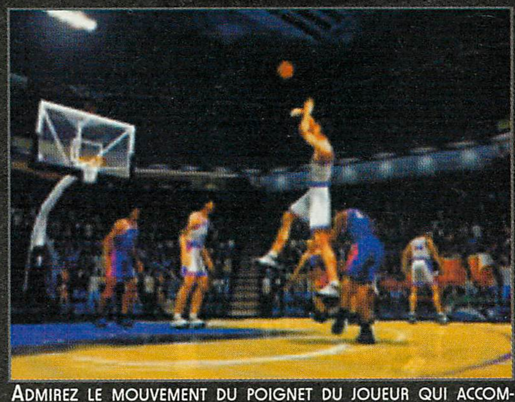
Genre : Simulation

Sortie prévue : 9 decembre (Jap)

Mais ils sont où, mais ils sont où, les jeux de basket ? Sur la Dreamcast ! Votre console favorite a mis le paquet sur les simulations de basket en tout genre, pas moins de trois titres font leur apparition avec pour chacune des avantages et des inconvénients (voir le test NBA Showtime et le NBA 2K dans le présent magazine). Le tout dernier s'appelle ESPN NBA Tonight. Pourquoi ESPN ? me direz-vous. C'est le nom d'une chaîne sportive aux Etats-Unis qui retransmet les rencontres et qui a collaboré à cette nouvelle simulation. En effet deux de ses présentateurs vedettes (Brent Musburger et Start Scott) assurent les commentaires durant les matchs. Ce titre se veut un concurrent direct à NBA 2k qui est un jeu magnifique et qui a mis de côté l'arcade dans son développement. ESPN NBA Tonight a fait les choses en grand. Chaque joueur comportera pas moins de mille animations différentes. Plus de 25 possibilités toutes originales de marquer des paniers. Il n'y aura pas moins de 75 joueurs qui ont tous bénéficié de modélisations particulières basées sur leurs caractéristiques personnelles. Le point d'orgue est le mode création de personnage, qui devrait être très complet. Il devrait non seulement vous autoriser à changer complètement l'aspect extérieur du joueur de A à Z, mais aussi influencer sa manière et son style de jeu. Les tirs ne devraient pas être le seul point fort, dans la mesure où une attention toute particulière a été portée aux détails des visages. Ceux-ci ont une très haute définition et les expressions devraient avoir un rendu jamais égalé. Nous ne manqueront pas de vous en reparler dès que nous auront plus d'informations, mais on est déjà impatient de le voir tourner car s'il peut vraiment rivaliser avec NBA 2K, on pourrait avoir deux fantastiques simulations de basket. Plus un titre très arcade avec NBA Showtime : les amateurs du ballon orange ont de quoi se réjouir.

El Tuco

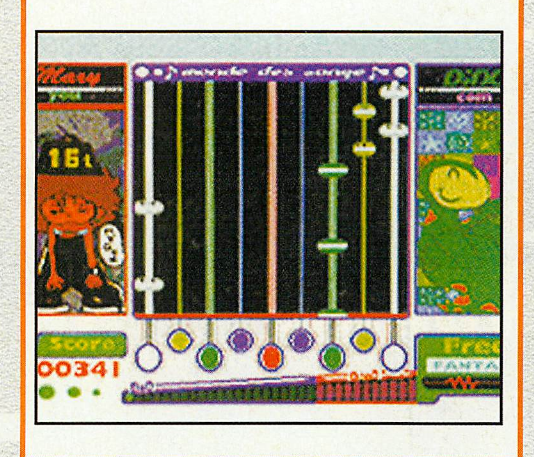




Admirez le mouvement du poignet du joueur qui accompagne son geste on ne peut plus réaliste.

LE SENS DU RYTHME

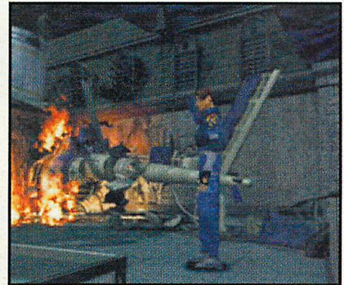
Après Pop'n Music et Pop'n Music 2, qu'est-ce que nous propose aujourd'hui Konami ? Je vous le donne en mille : Pop'n Music 3. Malheureusement, s'il est indéniable que les deux premiers nous ont bien séduits par leur fun et leur possibilité de jouer à quatre, on ne peut pas vraiment dire que ce troisième opus apporte grand chose de neuf. Ceux qui ne possèdent aucune des versions ultérieures apprécieront. Quand aux autres, ils garderont leurs deniers pour le futur Deadly Skies (connu sous le nom Air Force Delta en version japonaise) qui devrait faire un carton.

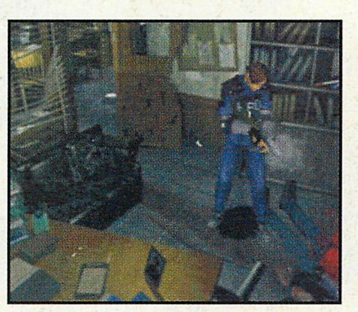


A VENDRE : ZOMBIE PAS FRAIS, DÉJÀ SERVI

Virgin a officiellement annoncé que Resident Evil 2 de Capcom sera disponible prochainement sur nos Dreamcast européennes. En attendant Veronica, vous pourrez véritablement frissonner (de nouveau, pour ceux qui y ont joué sur Play), ce que n'avait pu faire le pitoyable Blue Stinger. Comme vous le savez, la version japonaise doit sortir le 23 décembre avec le GD-ROM du jeu, un autre comprenant la démo de Veronica et un CD des musiques du jeu. Malheureusement, pour la version européenne, nous ne savons pas si la démo sera présente, alors que le CD musical pointera véritablement sa petite fraise.









RECHERCHÉ MORT OU VIF !

Après cette approche facile, j'ai le plaisir de vous annoncer que Dead or Alive 2 sortira sur Dreamcast en version américaine en février 2000. Nous aurons le grand plaisir d'y retrouver un mode Team Battle qui accompagne désormais tous les jeux de baston. De plus, Tecmo songe à faire de Dead or Alive 2 un jeu qui sera disponible exclusivement sur Dreamcast à la manière d'un Soul Calibur. Maintenant que vous en savez un peu plus, vous pouvez arrêter d'appeler la rédac toutes les deux minutes cinquante secondes car : oui, le jeu sera monstrueux ; oui, il sortira en version européenne ; non, nous ne connaissons pas sa date de sortie en Europe !





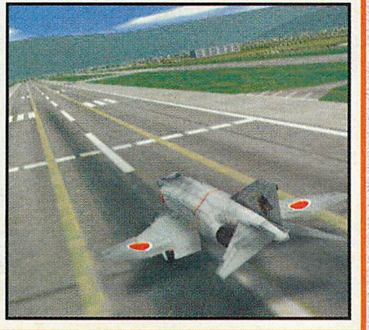




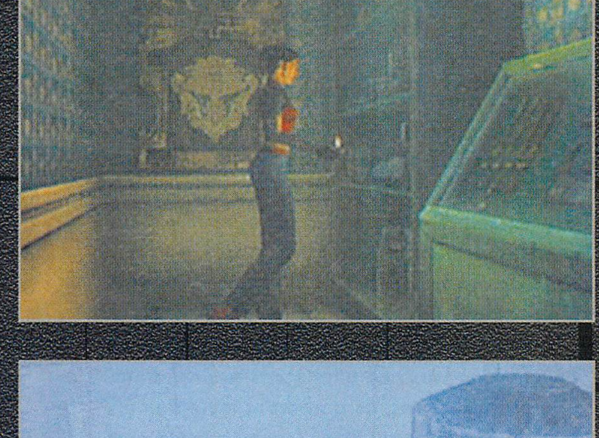
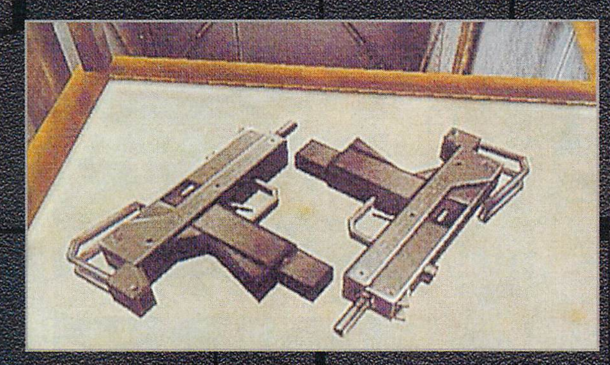
SEGA : 1, TOM CRUISE : 0

L'un des jeux favoris d'Alex revient dans une version intitulée Aero Dancing F (ça nous change des titres à rallonge de Capcom). Prévu pour le 24 février au Japon, Aero Dancing F devrait proposer des missions supplémentaires ainsi que de nouveaux appareils et des modes de jeu inédits. De la fiction à la réalité, il y a souvent un monde entre les deux. Ainsi, nous attendrons d'avoir une version jouable dans nos grosses mains avant de porter ce titre aux nues ou de le descendre en flammes.





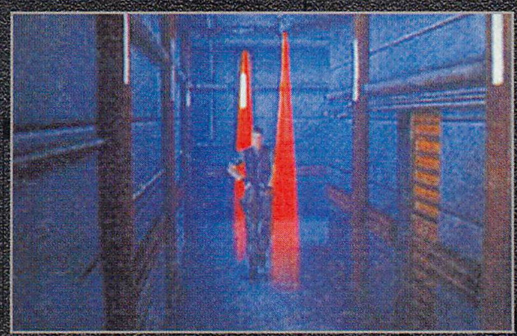



Resident Evil : Code Veronica

Quand Claire Redfield chante la Zombida


Il semble que Claire ait résolu le problème du harcèlement sexuel.


Chris s'est fait repérer. On apprécie la présence de caméras dont le système semble inspiré de Metal Gear Solid.

DÉVELOPPEUR : CAPCOM
GENRE : SURVIVAL HORROR
SORTIE PRÉVUE : FEV 2000 (JAP)

Et voici notre article du mois sur Code Veronica. Ici, à la rédac, nous sommes tous aussi impatients que vous de voir ce titre débarquer sous nos latitudes. Enfin, il faudrait déjà qu'il sorte au Japon. Capcom n'a rien dévoilé de nouveau à propos du scénario. Vous savez déjà que Claire Redfield part à la recherche de son frère, Chris, en Europe, mais son voyage ne se termine pas là où elle l'aurait souhaité. Toutefois, coupons court immédiatement à la rumeur : Code Veronica est bien la suite de Resident Evil 2 alors que l'héroïne de Resident Evil 3, Jill Valentine, est celle du premier épisode. A un moment où les développeurs atteignent les limites techniques de la PlayStation, les formidables capacités de la Dreamcast arrivent à point nommé. Les décors et les personnages seront certainement en 3D polygonale. Sega a aidé Capcom lors de la programmation afin d'harmoniser tout ça. Espérons que cette attitude sera un gage de qualité en termes d'animation. Les mouvements de caméra contribueront grandement à améliorer l'ambiance déjà si prenante lors des précédents épisodes et seront placés de manière à ne jamais vous gêner (ouh ouh, Blue Stinger ?). Apparemment, le simple fait d'avancer dans un couloir sombre avec une simple lampe-torche pour se guider donnera naissance à des effets de lumière totalement ahurissants ! Afin de garder la légende intacte, Code Veronica proposera des énigmes comme il n'en arrive jamais dans la vie réelle (souvenez-vous des statues à placer pour ouvrir une porte dans le commissariat de Resident 2). Bien que tout le monde sache que Claire et Chris seront jouables à raison d'un par GD-Rom, sachez que Leon, le jeune membre des S.T.A.R.S de Resident 2 (pour les incultes), sera peut-être de la partie. Par contre, nul ne sait s'il sera jouable. Au rayon jouabilité, le demi-tour immédiat présent dans Dino Crisis sera présent. Enfin, votre état de santé sera sur l'écran de votre VM, ce qui vous permettra de moins casser le rythme lors des combats. Prévu pour février au Japon, le jeu ne devrait pas sortir en Europe avant septembre.

Seba


J'ai perdu la tête, depuis que j'ai vu Suzette (ode à la chanson française)...





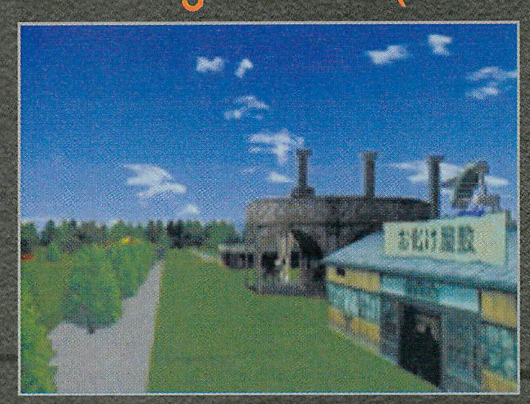
Voilà un exemple de ce que vous pourrez réaliser.

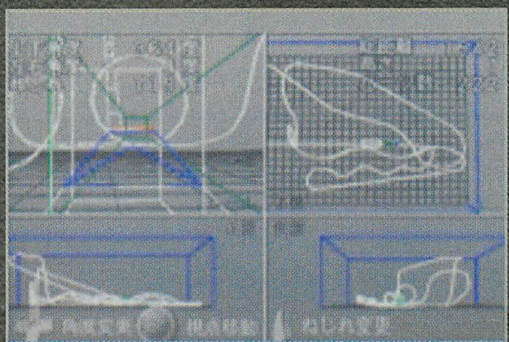




JetCoaster Dream

Beuaarghhh ! ! ! (cri de l'estomac chamboulé)




Le modèle physique de construction sera très compréhensible... quand il sera traduit.

Développeur : Bimboosoft

Genre : Simulation

Sortie prévue : 9 Decembre (JAP)

Je croyais avoir tout vu (et pourtant, je ne suis à Dreamzone que depuis un mois !) , mais là, je reconnais que les Japonais peuvent décidément faire de n'importe quoi un jeu. Après les simulations de train (Densha de Go) et celles de pelleteuse (Power Shovel ni Norô), voici une simulation de Space Mountain dans un parc d'attractions. Si vous possédez un PC, vous vous souvenez de jeux tels que Theme Park (Bullfrog) ou bien Roller Coaster Tycoon (Hasbro). Dans ce dernier titre, vous construisiez un parc d'attraction de A à Z depuis les toilettes jusqu'aux montagnes russes. Le jeu de Bimboosoft ressemble à celui de Hasbro excepté que, sur Dreamcast, vous vous contenterez de construire des grands huits et autres Tonnerre de Zeus (excellentissime !). Je précise au passage que le jeu est réalisé par une seule personne, Mr Hirofumi Hattori, à la fois directeur et unique salarié de Bimboosoft. On est bien loin des équipes de développement de Namco ou Square Soft. Dans ce jeu, vous devez créer votre propre parcours. Vous pourrez installer bon nombre de loopings, de vrilles et tout ce qui procure ces sensations fortes. N'oubliez quand même pas de mettre les vis afin de fixer tout le matériel. Bien évidemment, votre piste devra satisfaire les envies des clients, sinon, à la porte ! Sachez toutefois que ce n'est pas tout : en effet, il vous faudra prendre en compte la gravité car les voitures dans lesquelles viendront s'installer les personnes en manque de sensations ne seront pas dotées d'un système de propulsion, excepté au départ. Elles utiliseront donc l'altitude, le tracé du parcours et la gravité afin de se déplacer ; autant de détails que vous devrez maîtriser. Bien que proposant un concept intéressant, le jeu risque de lasser rapidement car vous ne faites que construire des pistes. Je suppose que cela prendra beaucoup de temps, vu le nombre de détails à régler, mais vous risquerez de vous lasser bien avant. Saluons tout de même la persévérance de Mr Hattori. Maintenant, attendons le test pour évaluer définitivement ce soft.

Seba




La représentation graphique est fort sympathique.





Lorsque vous jouez à deux, l'écran est splitté et cela promet de bien belles bagarres en perspective.



Une image magnifique où les feuilles s'envolent sur votre passage

4 Wheel Thunder

De l'huile, de la gomme et de la vitesse



On se croirait en direct du Palais Omnisports de Bercy

Développeur : Kalisto

Genre : Course automobile

Sortie prévue : Mars 2000

Imaginez un énorme tas de ferraille rempli de chevaux mécaniques jusqu'à la gueule. Un monstre de trois tonnes monté sur d'énormes roues crantées pour arracher le bitume ou tout autre revêtement. Un tonnerre de feu débarque dans un rugissement de bielles et de cylindres sur la Dreamcast. 4 Wheel Thunder risque de tout emporter sur son passage tant ce qu'il apporte avec lui comme innovations ferait saliver le plus rassasié des consoleux. Une sélection de quatre types de véhicules avec chacun trois niveaux de customisation. Les suspensions sont dissociées par rapport à la coque, la stratégie de course ne dépend que du choix de votre bolide, tous ayant des caractéristiques différentes. Le tout à 60 images par seconde avec une capacité d'affichage de 500 000 polygones. Les courses se déroulent soit en indoor sur des pistes qui font penser à des arènes, soit en outdoor où vous pourrez vous essayer à de folles arsouilles sur plus de 5 lieux disséminés un peu partout dans le monde. De plus, lorsque vous serez en extérieur, vous devrez affronter des conditions météorologiques variables. La neige, la pluie, le brouillard, de nuit ou de jour. Afin de pouvoir customiser vos 4x4, il vous faudra accumuler un maximum d'argent pour bénéficier des meilleures options. Un mode deux joueurs est prévu en écran splitté. La qualité graphique devrait être au rendez-vous, avec une modélisation exemplaire et le réalisme des projections de boue ou de feuilles mortes sous vos divers travers. Il y aura trois modes de jeu : Championship, ballons et le mode bombes. La jouabilité est fortement orientée arcade en ne se fixant qu'un objectif:

le fun. Finir en pole position lors des qualifications n'aura pas seulement pour effet de vous faire partir en tête, mais aussi de débloquer des Cheats Modes qui pourront ralentir les autres concurrents. Et, d'après les vidéos que nous avons vues, le tout avec une fluidité et une impression de vitesse qui n'ont rien à envier aux autres titres déjà sortis. 4 Wheel Thunder risque d'être un coup de tonnerre dans le ciel des jeux de course Dreamcast. Nous ne vous cacherons pas notre enthousiasme, qui toute proportion gardée, nous fait déjà languir de l'avoir entre nos petites mimines.

El Tuco



Les replays on l'air de proposer des angles de vue qui augmentent les sensations et les impressions de vitesse.

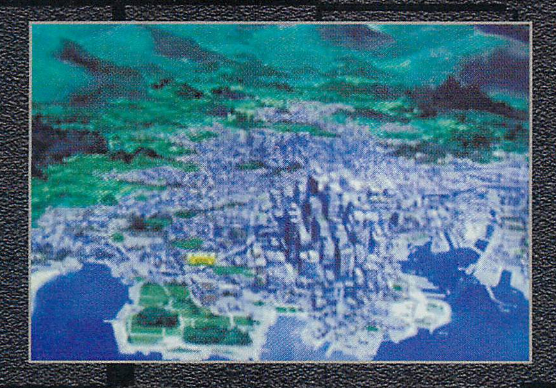


Ce coup-ci on passe un moment sur Hollyday on Ice.





Les reflets du soleil dans le pare-brise sont intégrés et devraient quelque peu gêner votre vision et la perspective des trajectoires à prendre.







Votre robot prend cet air interrogatif à chaque fois qu'il découvre un élément que vous ne lui avez pas encore fait intégrer.

Marionette Company

Pour les pantins désarticulés de la tronche





Voici votre robot à l'état brut avec fiche signalétique et descriptif physique de l'androïde

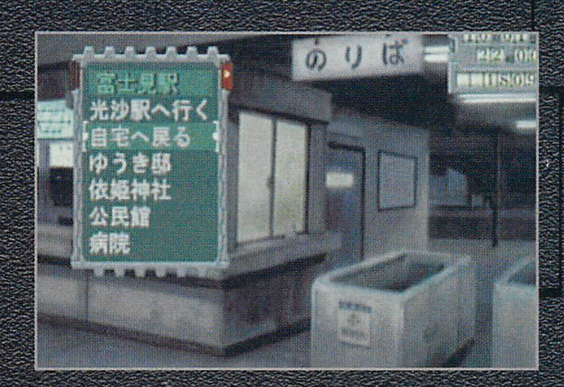
Développeur : Microbin

Genre : Microbin

Sortie prévue : Dispo (Japon)

Oyez, Oyez, à tous les tordus de la manette, les désaxés du paddle, les complexés de la vie quotidienne (nous ne citerons pas notre ami Vincent, cette news ne fait qu'une page)... le titre le plus pernicieux depuis Pearl Harbor est annoncé sur Dreamcast. Marionette Company va décapsuler plus d'un crâne. La trame du jeu est simple. Alors que vous déambulez dans la rue, votre attention se porte sur une décharge toute proche. La surprise vient de la découverte que vous allez y faire, une vieille peau de banane ? Non, un robot. Celui-ci a l'apparence d'une jeune femme à qui il va falloir tout apprendre et tout faire. Un jeu éducatif sur console me direz-vous, presque, dans la mesure où vous devrez lui apprendre et lui expliquer comment et pourquoi vous allez aux toilettes. Tout dans la finesse et le progrès, on est curieux de savoir si les développeurs ont intégré les bruits que pourrait faire le robot sur le trône après avoir mangé 12 kilos de poires et bu 16 litres de jus de goyaves. Grâce à l'interface très complète vous pourrez modeler ses caractéristiques physiques à votre guise. Sa voix, ses cheveux, sa peau, ses yeux, son processeur et son système de fonctions opératrices. Il y a aussi d'autres items qui sont particulières à un androïde, mais beaucoup plus difficiles à obtenir comme la fonction zoom de l'oeil. Tous ces éléments, vous pourrez les modifier en achetant les pièces dans les magasins spécialisés. Un manuel interactif est prévu pour vous guider dans vos assemblages. Le robot réagit dans le jeu comme une sorte de Tamagotchi. Il a besoin de se nourrir, de dormir et de parler. Vous pouvez aussi au fur et à mesure que le temps défile (un calendrier est là pour vous rappeler les heures qui passent) gérer son évolution. Votre tache la plus ardue consistera à apprendre à parler à votre compagnon métallique. Dire que nous attendons ce titre comme le Messie serait vous mentir, mais il a le mérite d'avoir aiguisé notre curiosité.

El Tuco



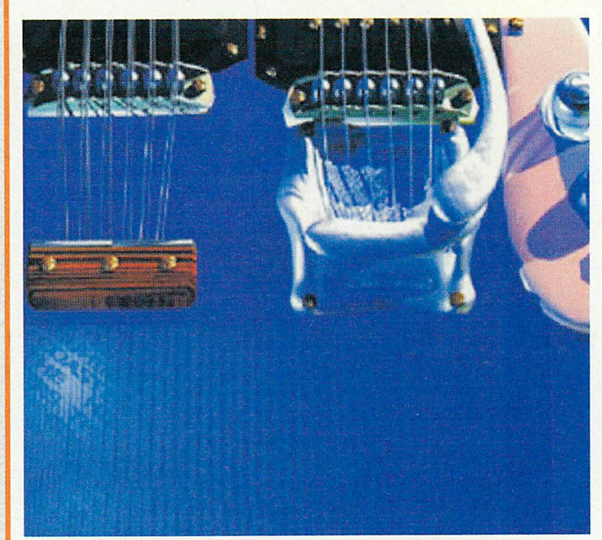


Le calendrier qui fait état de la progression de votre robot au fur et à mesure que le temps passe.

JUSQU'À 60 MILLIARDS DE SPORTIFS EN PANTOUFLES

Sega planche actuellement sur la suite des merveilleux NBA 2K et NHL 2K. Ces jeux devraient sortir aux Etats-Unis l'année prochaine et, vraisemblablement, en même temps que la PlayStation 2 afin de concurrencer efficacement Sony dans le domaine des sports américains. Un mode réseau serait apparemment implanté et une sauvegarde ne nécessiterait pas un nombre énorme de blocs sur le VM comme c'est actuellement le cas. D'autres changements tenus secrets seraient également effectués. Il ne nous reste plus qu'à attendre.

MUSIQUE DE PLAGE

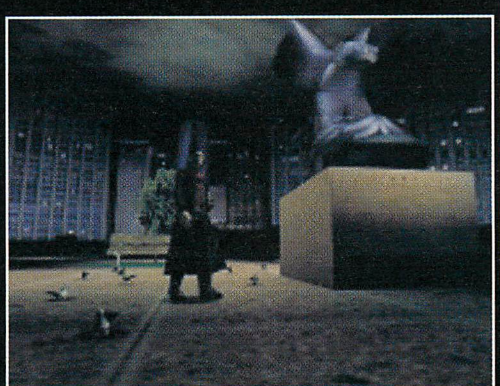


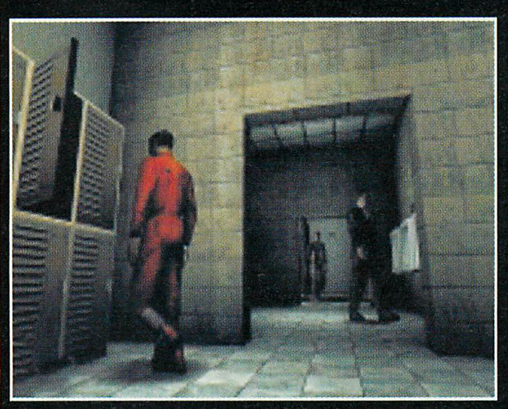
Alors que les joueurs attendent, la bave aux lèvres (ndr : j'exagère peut-être un peu...), la sortie prochaine de Super Runabout, Climax prépare le terrain avec une version PlayStation sobrement baptisée Runabout 2, ainsi qu'un CD audio des musiques du jeu (Dreamcast, cette fois). Les morceaux sont l'œuvre d'un groupe nippon du nom de Surf Coasters. Et si l'on se réfère à cette appellation et à la photo de la «gratte» représentée sur la pochette, on peut donc s'attendre à des mélodies beach-rock. Pourvu qu'on nous épargne le style Beach-Boys... (oh, oui, pourvu-ndc).

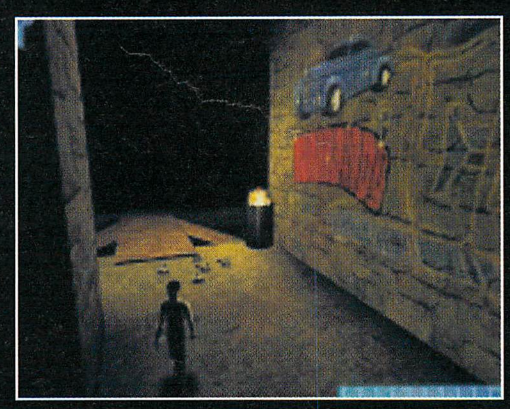
RAGE AGAINST THE MACHINE

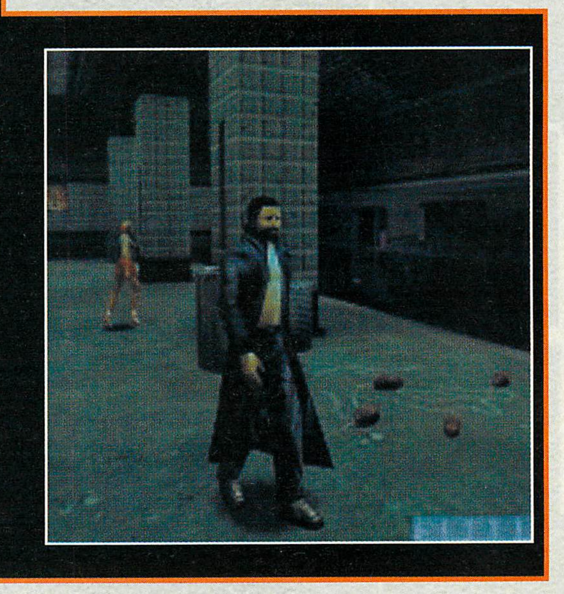
Deus Ex-Machina est un jeu mélangeant de l'aventure, de l'action, et même quelques notions de RPG. Au premier abord, on croit avoir affaire à un clone de Half-Life, Quake 3 ou Unreal, mais ne vous y fiez pas. Deus Ex se rapproche davantage d'un Ultima Underworld où, loin d'être un simple jeu de pure action, il mélangeait une atmosphère digne d'un bon jeu de rôle et une réalisation qui vous plongeait totalement dans le scénario. Alors que la version PC est en cours de développement et qu'elle devrait sortir vers mars 2000, Ion Storm annonce qu'une conversion de ce titre sur Dreamcast ou PlayStation 2 n'est pas à exclure. Un jeu avec le scénario et les scènes d'action de Half-life, une partie aventure digne de Blade Runner et un système de compétence que ne renierait pas Donjons et Dragons ? J'en veux un exemplaire tout de suite ! Ah la la, si la conversion est officialisée, l'attente va être dure.











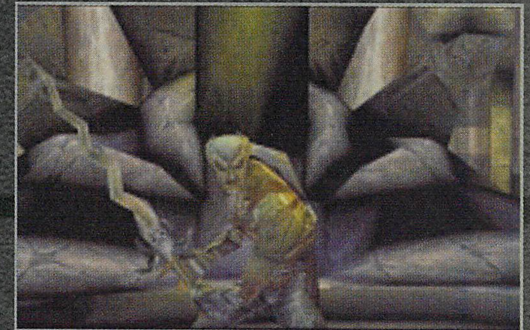
LA CITATION DE WILL DE NOËL DE L'AN 2000

Petit à petit l'oiseau fait son nid... Certes... mais doucement mais sûrement, le loup fait ses dents...

Will : 10/12/99

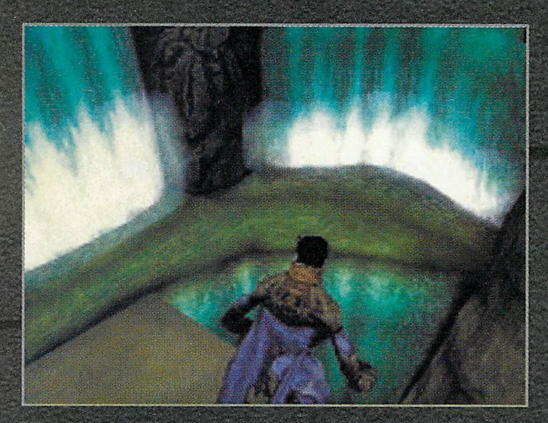

Une des décors magnifiques qui agrément le titre, une gestion de la lumière fabuleuse et une texture magnifique.




Tiens, on dirait notre ami Neo Alex en plein bouclage.

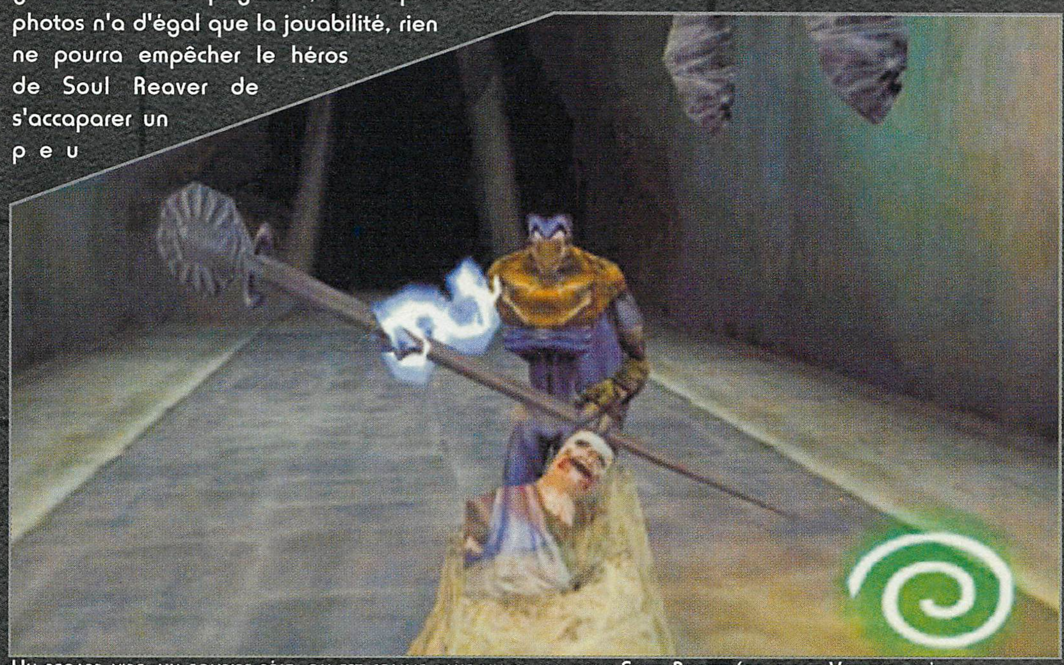
Soul Reaver

Raziel vampirise la Dre[âme]cast.

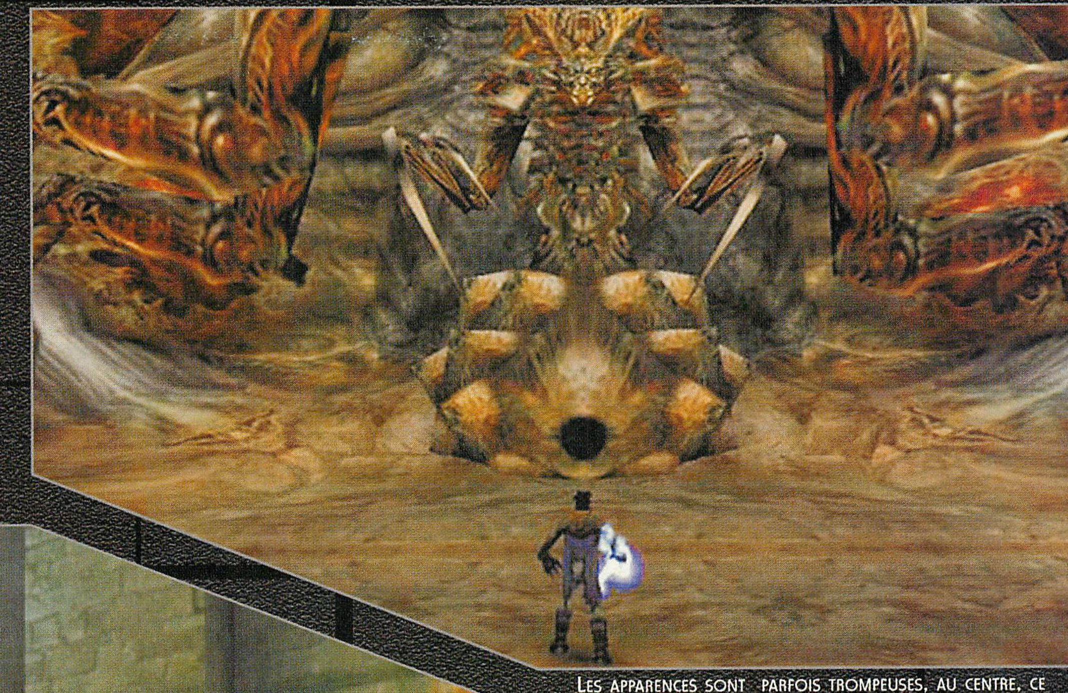


Soul Reaver a déjà absorbé un maximum de joueurs sur la Playstation, si bien que Crystal Dynamics ne s'est pas arrêté en si bon chemin. Ses nouvelles victimes seront des heureux possesseurs de Dreamcast qui verront s'abattre sur eux la malédiction de Kain dans le courant du premier trimestre 2000. Inutile de vous munir de crucifix ou de gousses d'ail en pagaille ; si la qualité des photos n'a d'égal que la jouabilité, rien ne pourra empêcher le héros de Soul Reaver de s'accaparer un peu de votre temps. Si la beauté graphique et la maniabilité ne suffisent pas à vous convaincre, l'histoire s'en chargera. Vous êtes Raziel, un vampire avide de reconnaissance et bourré de contradictions. Votre maître à qui vous devez allégeance et servitude est le tout puissant et maléfique Kain. Celui-ci règne en maître intraitable sur le royaume de Nosgoth répandant la

Développeur : Crystal Dynamics
Genre : Action/Aventure
Sortie prévue : Début 2000


Un regard vide, un sourire béat, on est comme dans un cocon dans Soul Reaver (on dirait Vincent après un bouclage)

terreur sur ses sujets en se nourrissant de leur sang. Les vampires connaissent sans cesse des transformations physiques toujours dans un ordre précis, kain étant toujours le premier à les percevoir. Vous aurez l'audace d'évoluer avant lui, ce qui le rendra ivre de rage et d'orgueil.. Une fantastique scène cinématique annonce l'ouverture des hostilités dans Soul Reaver, des effets de lumières absolument fabuleux, des voix caverneuses à souhait parfaitement digitalisées, pour ensuite faire place à un personnage animé de toute beauté. Il y a un nombre impressionnant de mouvements que vous pouvez effectuer. Sauter, courir, nager, planer, grimper, pousser et soulever des



Les apparences sont parfois trompeuses, au centre, ce n'est pas un trou du cul.



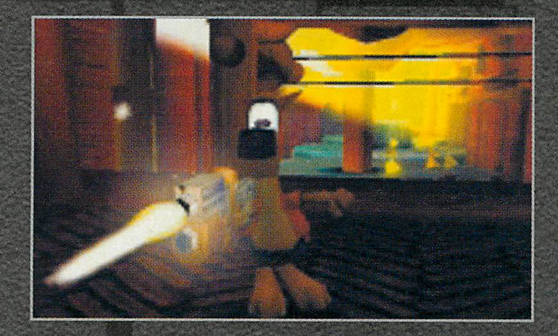
C'est ce qui s'appelle avoir le feu au cul (non ils n'ont pas modélisé Jeanne d'Arc pour cette séquence..)

objets. Vous pourrez passer d'un monde physique à celui des esprits. Ce dernier est disponible depuis que vous avez vos nouveaux pouvoirs et il permet d'avoir accès à des passages inaccessibles dans l'autre domaine. Ce qui nous permet de voir de fantastiques changements de décors en temps réel.. Plus une multitude d'idées originales qui agrémentent le tout et qui en font un véritable jeu de qualité. Votre quête s'étalera sur plus de dix niveaux ponctués à chaque fois de boss plus originaux les uns que les autres. Vous pourrez vous munir de toutes sortes d'armes hétéroclites et diverses comme des tuyaux et des torches. Celles-ci ne seront pas de trop pour combattre, araignées géantes, esprits malins et autres raffinements qui habitent le titre. Nous espérons que la Dreamcast saura être le support qui mettra Soul Reaver le plus en valeur, (ce dont nous ne doutons pas) une chose est certaine, on compte déjà les jours.

El Tuco

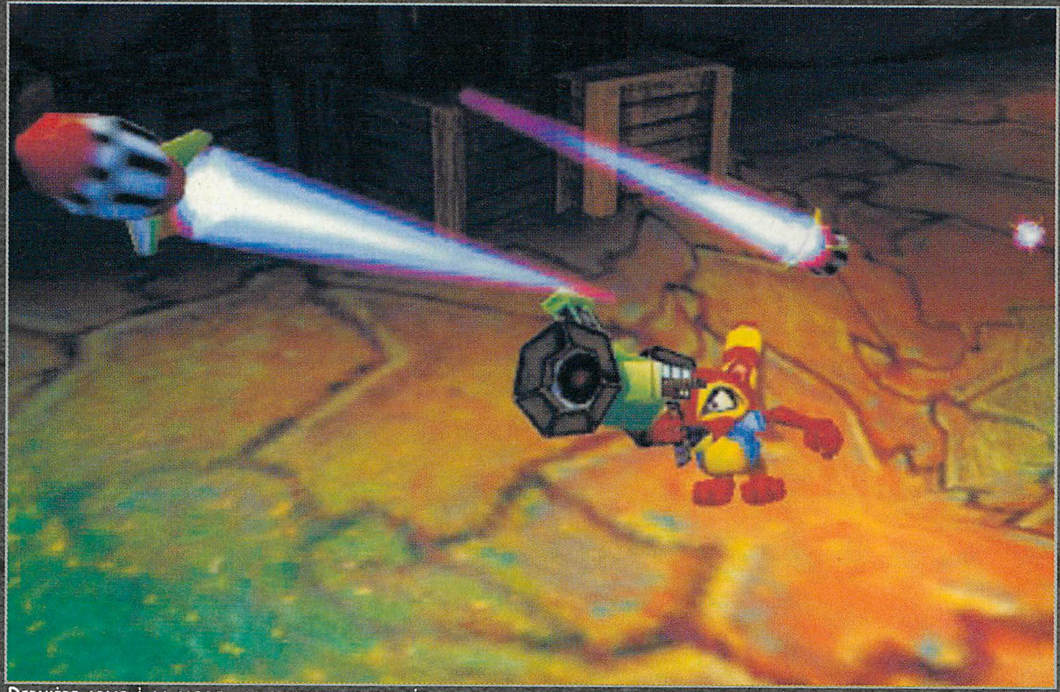


La cité des humains que vous traverserez tôt ou tard. Admirez la finesse des détails.





UN BOSS QUI PÈTE LES PLOMBS !



DERNIÈRE ARME À LA MODE : LA NOISETTE RENFORCÉE.

Furballs

Rédacteur en chef refourgue collection de poils pour acheter manteau de fourrure



T'ES MIGNON, TOI !

Les créateurs de Metropolis Street Racer (que l'on attend avec avidité) nous proposent un titre qui semble bien sympathique : Furballs. Lassé de voir une violence gratuite récurrente dans les jeux vidéo, Bizarre Creations développe un jeu dont l'ambiance graphique est largement inspirée de Banjo et Kazzoie ou de la série des Mario. Après tout, pourquoi pas ? D'ailleurs le scénario, lui aussi, est digne d'un jeu Nintendo. Il y a quelques années, le méchant général Viggo a été vaincu et, depuis, les habitants du village Furball vivent dans la joie et la bonne humeur. Mais, quelle surprise : un jour le général refait surface, et devinez quoi ? Eh oui, les habitants ont été enlevés ! Faute de princesse, on se contente de paysans... Heureusement, six des villageois ont échappé à la rafle. Il vous faudra utiliser au mieux les aptitudes particulières de chacun de vos personnages afin de délivrer vos congénères et vaincre définitivement Viggo. En effet, vous choisissez un personnage au départ de chaque niveau, mais au cours de vos pérégrinations, vous devrez changer de perso afin de franchir un passage particulier, et cela dans le même niveau. Ainsi, par exemple, l'un de vos héros sera capable d'escalader des surfaces verticales, un autre sautera plus loin et plus haut que les autres et un troisième pourra nager. Bizarre Creations estime qu'une cinquantaine d'heures de jeu, au bas mot, seront nécessaires pour terminer Furballs. Prévu pour le printemps 2000, Furballs est un titre qu'il faudra surveiller de très près car, à part Sonic Adventure, les jeux de plate-forme/action ne sont pas légion sur Dreamcast. Dernière info : un mode multijoueurs sera disponible.

Seba







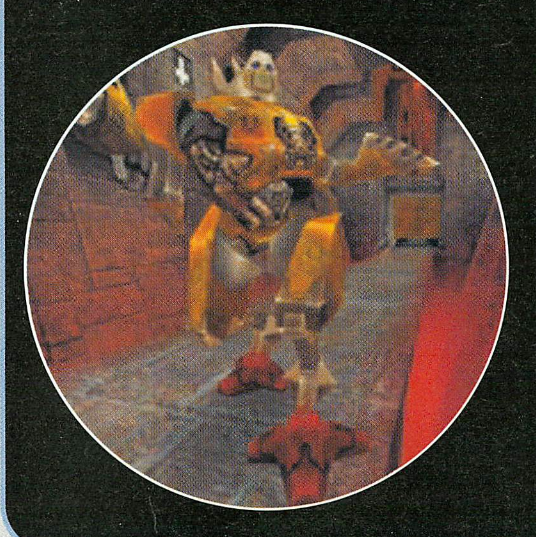
DÉVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS

GENRE : PLATE-FORME/ACTION

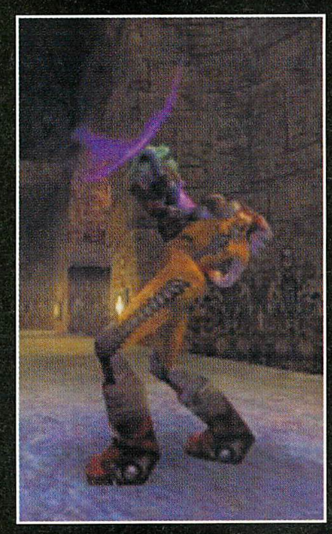
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2000

VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE QUAKE ?

Si Quake 2 a été adapté sur les consoles concurrentes, il était bien normal que la Dreamcast, bien plus puissante, hérite, elle, du dernier épisode de la série. D'après les dernières rumeurs, Quake 3 devrait donc faire son apparition sur DC dans les prochains mois. Ce sera peut-être l'occasion d'inaugurer enfin le réseau pour des parties on line de folie. Bon, allez, on y croit fort...



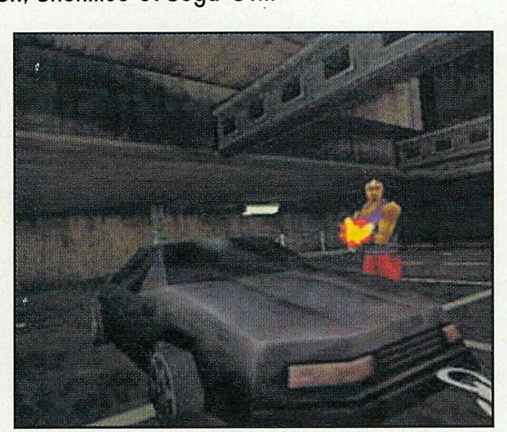


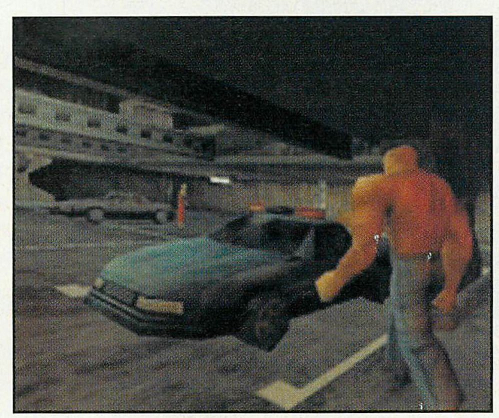


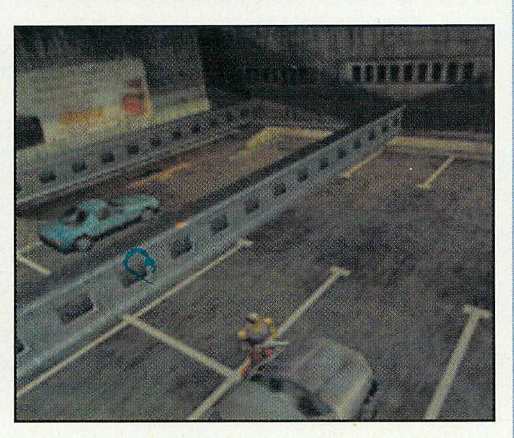
UN JEU QUI «PAYNE» À SORTIR

Les p'tits gars de Remedy Entertainment sont bien gentils, mais on aimerait bien avoir des nouvelles de leur fameux Max Payne, dont on vous parle depuis de nombreux mois. Ben ouais, parce que hormis ces quelques photos glanées à droite ou à gauche (ndr : non Patrick, épargne-moi les commentaires du genre «pas au milieu ?»), c'est le calme plat. Avec un peu de chance, la version PC sortira en 2001 et la Dreamcast en 2010... Pourvu qu'on ne nous annonce pas un retard de plusieurs mois pour MSR, Shenmue et Sega GT...



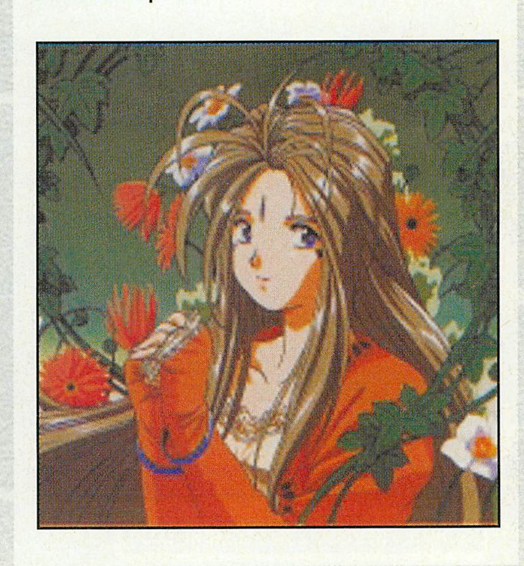




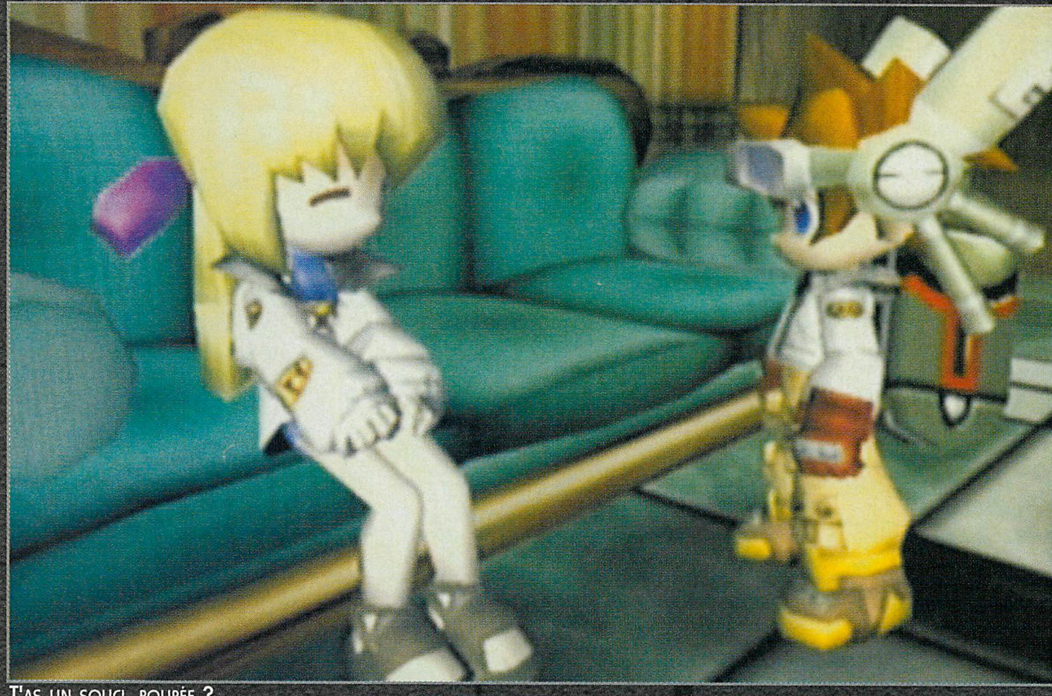


LA NAOMI BELLE COMME UNE DÉESSE

Ah ! My Goddess, le célèbre manga de Fujishima va être adapté en jeu vidéo dans le courant de l'année 2000. Et devinez quoi, la machine utilisée sera une NAOMI. Bonne nouvelle ? Pas tant que ça, parce que si la conversion Dreamcast ne posera aucun problème, il s'agit malheureusement d'un jeu de questions (quizz) comme en ont le secret les développeurs Nippons. Et je ne pense pas que le fait qu'il s'agisse d'un manga renommé suffise à séduire le public occidental. Les fans de manga et de japanim' seront cependant ravis de cette nouvelle, et on ne leur en voudra pas.



News



T'as un souci, poupée ?



Evolution 2

«Tout change, sinon tout stagne et meurt» (Pr Xavier)



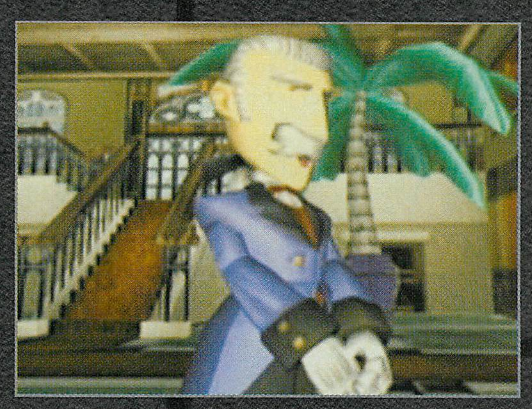


Pause pipi (la blonde serait-t-elle un travesti ?).

Comme tous les RPG sortis au Japon, Evolution a connu un certain succès. Le fait qu'il ait été le premier jeu de rôles sorti sur Dreamcast n'y fût pas étranger. Bien qu'esthétiquement agréable malgré des persos représentés en S.D., le jeu n'était pas le super méga RPG attendu. Mais bon, nos amis nippons aiment tellement ce style qu'ils ont pardonné aux développeurs de Sting cette petite erreur de jeunesse. Bref, tout cela pour dire que la suite d'Evolution nommée Evolution 2 (super !) sera disponible sur le territoire japonais le 23 décembre. Ma phrase d'introduction n'a pas pour but de vous faire comprendre que les X-Men seront de la partie, mais que cette suite ne présente pas beaucoup d'innovations marquantes par rapport au précédent épisode. Néanmoins, on trouvera dans cette séquelle un mini-jeu VM répondant au doux nom de Linear Clock dans lequel vous verrez le héros vivre au jour le jour, un peu comme dans un tamagotchi. Malheureusement, vous devrez y consacrer



Des graphismes dans la lignée du précédent épisode.



l'intégralité de votre VM. Quel dommage de constater que cet accessoire n'est pas encore optimisé au niveau du nombre de blocs mémoire pour les mini-jeux. Pour parler du titre en lui-même, sachez que vous retrouverez une foule de donjons à explorer, des bars à visiter pour recueillir des infos (et se saouler au passage ?) et des fruits à acheter pour vous soigner. Si vous n'arrivez pas à trouver un objet précis, vous pouvez aller dans un endroit spécial afin de remodeler votre équipement actuel. Durant vos explorations, vous pourrez jouer à des mini-jeux. Quant au héros de l'aventure, c'est le même que dans Evolution premier du nom, dont on attend toujours la date de sortie officielle pour la sortie européenne. Aux dernières nouvelles, cela ne devrait plus tarder. Il n'y a plus qu'à attendre.

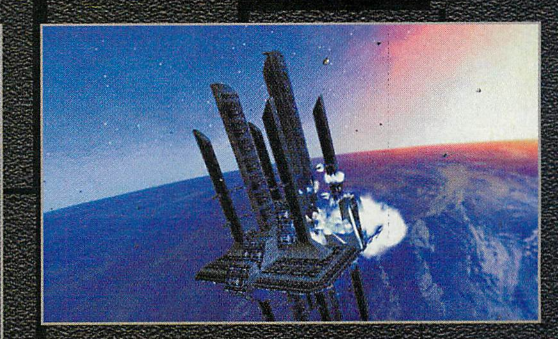
Seba

Développeur : ESP/Sting

Genre : RPG

Sortie prévue : 23 decembre (Jap)


C'est vraiment trop beau ! Espérons que la maniabilité suivra...

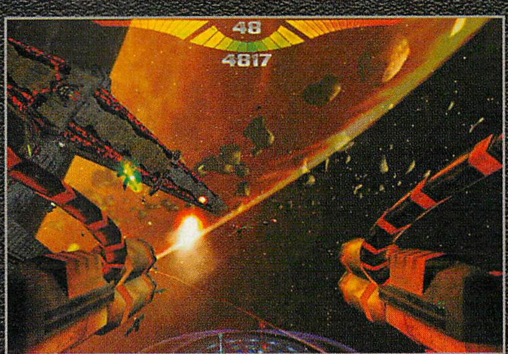




Big Bang

Espace, frontière de l'inconnu


Des explosions à couper le souffle !


Vous ne trouvez pas que le vaisseau à gauche ressemble à la partie supérieure d'un vaisseau impérial ?

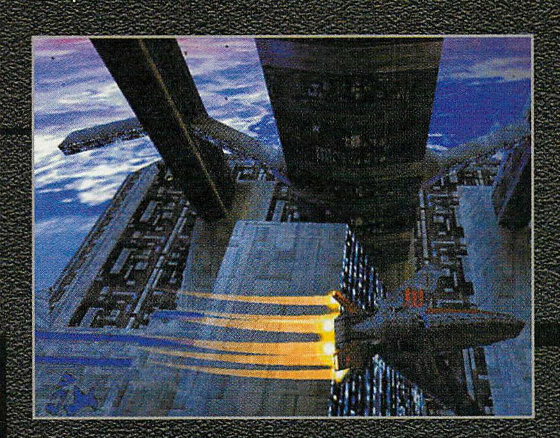
Big Bang est un jeu réalisé par Project Two Interactive et qui est sorti sur PC ; d'ailleurs, les photos de cette page sont tirées de la version micro. Le genre combat spatial est très présent sur les ordinateurs, du défunt Amiga jusqu'aux PC les plus récents avec des logiciels comme Epic ou la formidable saga des Wing Commander. Le premier Wing Commander était sorti sur la Super Nintendo et marquait l'apparition de ce genre de jeux sur console. Il a fallu attendre ensuite la PlayStation pour avoir droit à un shoot spatial de qualité grâce à Colony Wars de Psygnosis. La Dreamcast aura donc elle aussi son simulateur de combats galactiques. Le scénario n'a rien d'extraordinaire et est commun à tous les jeux de ce type. Vous incarnez un pilote qui va se battre contre les méchants (yaouh !) pour sauver la galaxie, ici celle d'Andromède. Par contre, en voyant les images, deux mots me viennent immédiatement à l'esprit : Colony Wars. La réalisation fait la part belle à la 3D, que ce soit pour les décors ou les vaisseaux. Vous combattrez contre plusieurs races alienoïdes tout en tentant de ne pas vous manger un astéroïde. Chaque race aura ses propres vaisseaux, combattants et technologies. L'intelligence artificielle s'adaptera à votre style de combat et augmentera graduellement la difficulté déployée par le soft. Le rendu graphique des explosions et les jeux de lumière auront bien besoin de la puissance de la bécane de Sega. Pour l'instant, nous ne savons pas si le jeu sera une simple adaptation de la version PC ou s'il y aura des changements. Quoi qu'il en soit, Big Bang promet beaucoup. J'attends maintenant une version jouable afin d'en savoir un peu plus. Malheureusement, il n'y a aucune date de sortie fixée ; nous savons simplement qu'il verra le jour l'année prochaine.

Seba

Développeur : Project Two Interactive

Genre : Combat spatial

Sortie prévue : NC






Sonia s'apprête à pénétrer dans un univers cauchemardesque.





Castlevania Resurrection

Préparez l'eau bénite !



Et me voilà de retour pour une nouvelle chronique consacrée aux plus célèbres chasseurs de vampires ! Pas d'évolution en ce qui concerne l'utilisation d'un moteur 3D pour le jeu, mais beaucoup d'améliorations. Tout d'abord, les programmeurs de chez Konami USA semblent avoir tenu compte des inquiétudes des joueurs (et des miennes !) concernant les textures et animations utilisées sur les deux personnages principaux, Victor et Sonia. Aujourd'hui, on peut presque dire qu'ils sont vivants dans leurs attitudes et leurs textures. Certains sites Internet ont même poussé le vice jusqu'à les comparer aux combattants de Soul Calibur (ce n'est d'ailleurs pas loin d'être le cas !). Cette qualité d'animation se retrouve même dans la gestion des ombres de Victor et Sonia. Ce qui me


Voilà un monstre particulièrement laid, qui partage d'ailleurs beaucoup de points communs avec notre El Tuco !

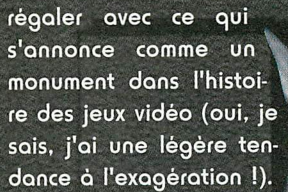
Développeur : Konami

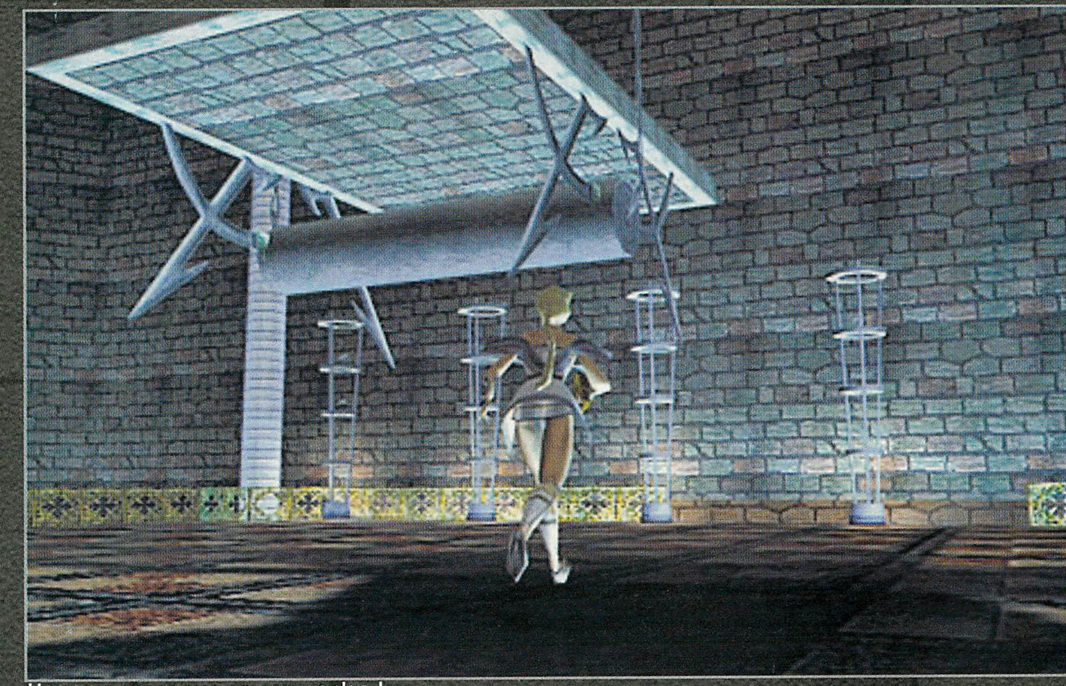
Genre : Action/Aventure

Sortie prévue : 16 Jan 2000 (USA)

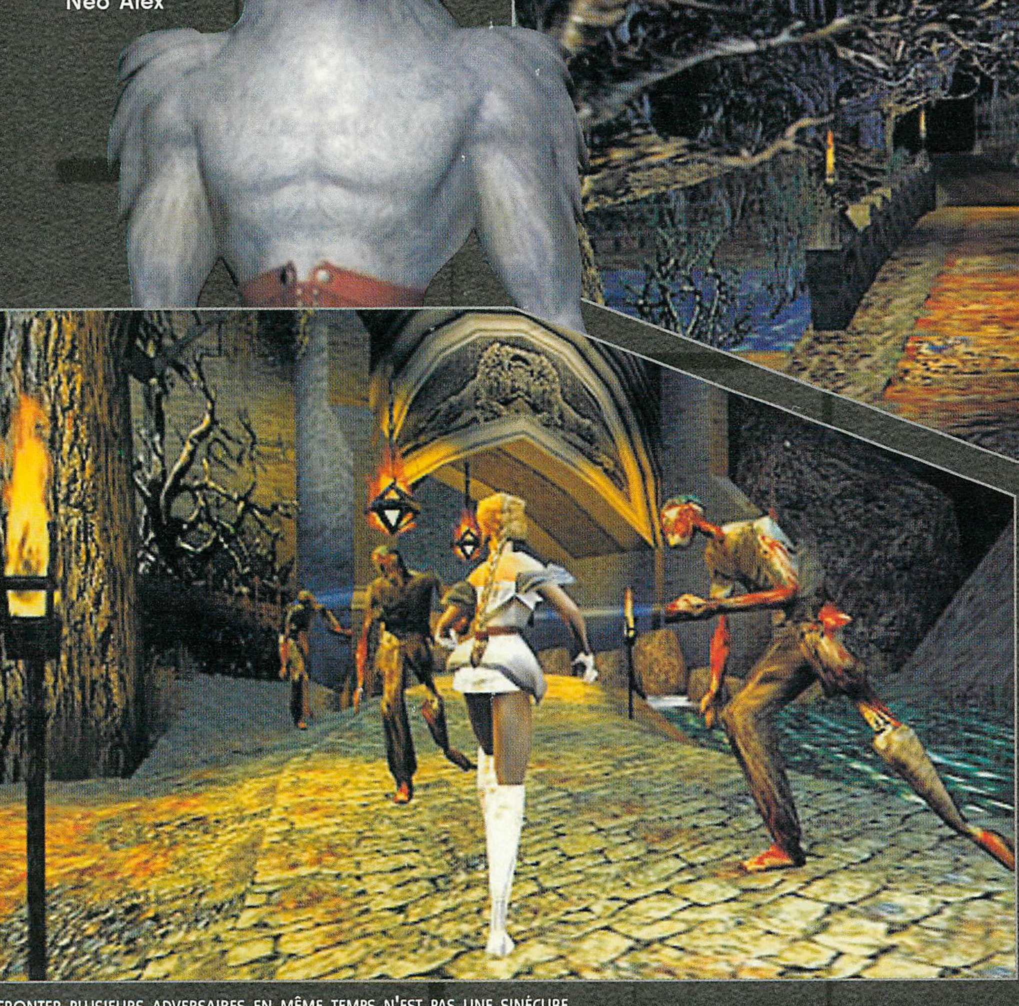
permet à ce propos d'insister sur l'incroyable beauté des effets de lumière. Dans ce domaine je n'ai, à ce jour, jamais vu mieux. Il y a quelques mois, je vous avais parlé de mes inquiétudes concernant le système de caméras employé dans Castlevania Resurrection (il faut dire que celui de Castlevania 64 était plutôt raté). Cette fois, je peux sans m'avancer vous dire que Konami a accompli un travail de titan pour que les angles de caméras ne viennent jamais gêner la progression du joueur. En fait, le système employé se rapproche de celui d'un Soul Reaver avec une caméra que l'on peut faire pivoter dans tous les sens et qui en mode Automatique suit parfaitement les acrobaties du personnage. En fait, dites-vous que c'est tout le contraire d'un Blue Stinger (brrr, à chaque fois que je prononce ce nom, j'ai des frissons dans le dos !). Sur les différentes photos présentées dans ces pages, vous aurez sans doute remarqué que les pouvoirs magiques sont toujours présents. En tous les cas, il faudra attendre encore un peu pour se régaler avec ce qui s'annonce comme un monument dans l'histoire des jeux vidéo (oui, je sais, j'ai une légère tendance à l'exagération !).

Neo Alex





Hum, il y a de la plate-forme dans l'air !



Une vue éloignée sera bien sûr disponible pour les joueurs désirant un point de vue... Heu... Plus aérien !

Affronter plusieurs adversaires en même temps n'est pas une sinécure.



Victor entre en scène et se retrouve déjà face à un monstre à l'haleine fétide (bonjour les dégâts !).

Pas même le temps de jouer au premier...

A peine sorti aux Etats-Unis, Armada s'offre déjà une suite dans nos pages news avec un titre super original, tenez vous bien : Armada 2. Ce sont toujours les mêmes développeurs qui s'y collent, à savoir Metro 3D ; ces derniers espèrent qu'«Armada 2 réalisera le rêve d'avoir un Starflight on-line». Pour plus de renseignements sur le principe de ce jeu, je vous conseille de vous reporter à l'excellent Work in Progress concocté par notre talentueux Seba (ndr : t'emporte pas Seba, c'était ironique...).

Le Rival Schools du basket

Une news à prendre avec les pincettes de la rumeur, ça vous branche ? Alors, dunkez mes amis, parce que nous avons la joie de vous appendre qu'un nouveau jeu de basket serait en préparation dans les laboratoires de Visual Concepts. Basé sur les saisons des collèges américains de la NCAA, ce nouveau jeu sera un concurrent à surveiller de près par rapport à Final Four et March Madness, prévus courant 2000.

Petits échos des charts nippons

Chu Chu Rocket, testé dans ce numéro par Emmanuel, est le jeu qui s'est le plus vendu au Japon durant ces derniers jours. Il a même détrôné Chrono Trigger ! Enfin, vous savez tous que nos amis Japonais sont friands de ce genre. D'ailleurs, sachez que Seaman continue à faire un carton au pays du soleil levant. Quand on pense que Gigawing ne se débrouille pas trop mal après une semaine d'exploitation, on se dit que, de temps en temps, il est bien de ne pas être nippon ! Au fait, c'est quand vous voulez pour Castlevania Resurrection et Code Veronica...

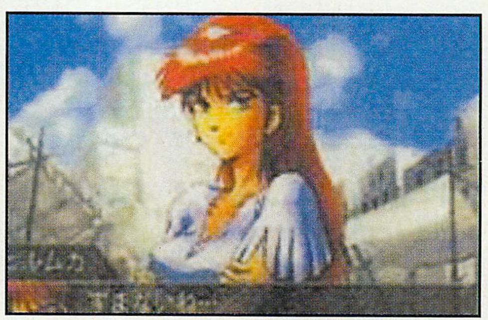
On en a marre d'attendre !

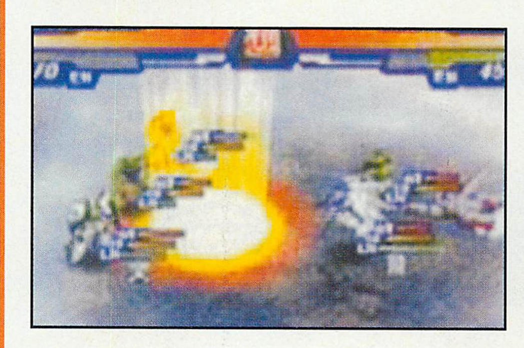
Les possesseurs d'une Dreamcast et amoureux de la série des FIFA (entre autre) se désespèrent un peu plus chaque jour du silence d'Electronic Arts quant à la possibilité de voir cet éditeur développer sur Dreamcast. Aux dernières nouvelles, EA devrait faire une annonce d'ici peu de temps. En fait, l'entreprise attend de connaître les chiffres de vente de la console durant les fêtes de fin d'année afin de se prononcer ; mais il semblerait qu'à l'intérieur même d'EA, la décision soit déjà prise et qu'elle nous soit favorable. De quoi être soulagé, mais tant qu'il n'y aura pas de déclaration officielle, rien ne sera certain.

Le RPG japonais du mois

Chaque mois, nous avons décidé de vous présenter le dernier RPG japonais en cours de développement. Les titres sont nombreux et le choix est difficile, mais bon... Tout ça pour en venir au fait que Sunrise Interactive va sortir, ce mois-ci, un RPG à base de Mechas provenant de différentes séries animées (Super Robot Taisen...). Voilà, c'est tout ! Au fait, ne croyez pas que le choix de ce jeu ait été motivé par un quelconque critère de qualité. Pour être honnête, il a simplement été choisi comme ça, par hasard...









Kikaioh : des infos, des photos, et c'est kâdô !

Capcom a dévoilé de nouvelles informations sur son prochain jeu de combat en 3D : Kikaioh (également connu sous le nom de Tech Romancer). De multiples modes seront de la partie (ndr : c'est le cas de le dire !), parmi lesquels le Story Box qui permet de visionner les vidéos de fin de chaque perso, le Sound Box qui ressemble à une sorte de karaoké (?!), ainsi qu'un Illustration Box, regroupant, comme son nom l'indique, de nombreuses illustrations sur les protagonistes.





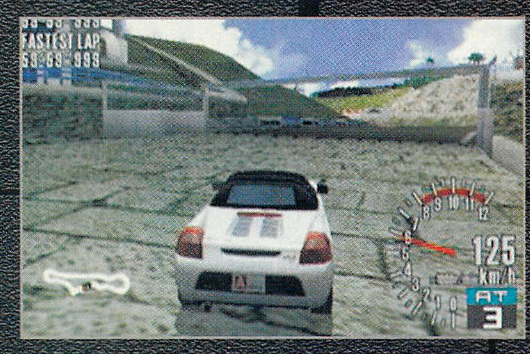








Les courses se dérouleront parfois à la tombée de la nuit.



Sega GT Homologation Special

La nouvelle référence ?



Alors que tous les consoleux attendent avec impatience un certain Gran Turismo 2 (qui ne verra cependant pas le jour avant de longues semaines...) Sega prend tout le monde de court en divulguant qu'un concurrent de taille au hit de Sony est en préparation dans le secret le plus total ; et ce, depuis plusieurs mois. Le fait que cette annonce intervienne juste avant les fêtes de fin d'année n'est pas un hasard. Sega compte bien profiter du retard de GT2 et du temps qu'il lui reste avant l'arrivée de la PlayStation2 pour rallier à sa cause un maximum de joueurs, et notamment les amateurs de course automobile réaliste. Gagner ce pari n'est possible qu'en proposant un titre au moins aussi complet que celui de Sony. Mais Sega est bien plus résolu que cela, puisqu'avec ce jeu, il ne compte pas s'attaquer à son homologue 32 bits.



Ce circuit rappelle étrangement les courses nocturnes d'un certain Gran Turismo...

Développeur : Sega
Genre : Course automobile
Sortie prévue : 17 fev 2000



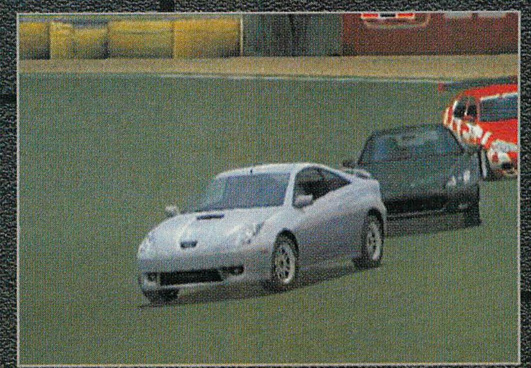
Les replays vous permettront d'apprécier au mieux les finesses de votre pilotage.



Grâce aux données télémétriques fournies par les constructeurs, les réactions des véhicules se rapprocheront de la réalité.

mais bel et bien au GT2000 de la prochaine 128 bits de Sony, afin de prouver que sa machine est capable de rivaliser avec cette dernière. Et si l'intérêt du soft est à l'image de la réalisation, Sega devrait, sans trop de problèmes, parvenir au résultat escompté. Visuellement, le jeu est assez impressionnant. Ceux qui ont joué à F355 en arcade trouveront un grand nombre de points communs entre ces deux simulations. La modélisation des véhicules est fidèle à la réalité et bien que les graphismes des circuits apparaissent relativement sobres comparés à un Sega Rally 2, ils demeurent suffisamment riches en détails pour susciter l'admiration. Si l'on en croit les informations officielles, le comportement des voitures devrait bénéficier des données télémétriques des modèles inclus dans le jeu et procurer une jouabilité proche de celle de Gran Turismo. Il est indéniable que Sega a repompé le concept du jeu de Sony pour se l'approprier et on ne s'étonnera donc pas de retrouver des modes de jeu similaires. Outre l'habituel mode arcade, un mode championnat sera évidemment de la partie, avec tuning (moteur, suspensions, réduction de poids, etc.) et épreuves préliminaires (licences?) au rendez-vous, ainsi qu'un time trial et un multijoueur en écran partagé. Bien que rien ne soit encore confirmé, on évoque même une possible connexion internet sur un site dédié (ndr : ça me rappelle un certain www.segarally.com...). Peu ou pas grand chose de neuf à l'horizon, donc. Mais qu'importe : si le résultat final est à la hauteur de nos attentes, nous pourrions bien hériter de la simulation de course la plus pointue jamais réalisée. J'aurais pu aussi vous parler des 200 véhicules présents ou des différents circuits, mais il faudrait presque un dossier spécial pour vous présenter ce qui s'annonce comme LE jeu de caisse de la Dreamcast. Le plus dur sera de tenir jusqu'au mois de février, date de sa sortie au Japon. En attendant, je vous laisse admirer les photos sélectionnées...

Vincent









S'il est possible de conduire des véhicules de série, les modèles allégés s'avèrent les plus performants.



Les effets de lumière en mettent plein la vue.





Legend of the Blade Masters

Pacte avec un ronin





DÉVELOPPEUR : RONIN ENT

GENRE : RPG

SORTIE PRÉVUE : NC

Comme son nom l'indique, ce nouveau RPG en provenance des Etats-Unis conte les aventures d'un redoutable guerrier, Erik Valdemar, qui découvre une épée magique. A la manière d'Excalibur, la célèbre épée du Roi Arthur Pendragon, elle permettra d'unir un royaume divisé par une cruelle guerre de clans. Dans ce chaos sans nom, cinq étranges personnages appelés "Gardiens" partent à la recherche de sept épées... Voilà pour le scénario ! Pour ce qui concerne le jeu à proprement parler, le déroulement de l'aventure s'effectue à la manière d'un Zelda 64 (un excellent soft qui a décidément servi de modèle à nombre de programmeurs) avec des phases d'exploration en 3D temps réel. On change de style dès qu'un combat survient, puisque ceux-ci se déroulent à la manière d'un RPG japonais, au tour par tour. Legend of the Blade Masters sortira en premier sur PC, puis sur Dreamcast. Une chose est certaine, la qualité des graphismes promet d'être hallucinante avec des effets de lumière véritablement prodigieux, même si cela devient finalement classique sur une console aussi puissante que la Dreamcast. Pour l'instant, il faudrait une trentaine d'heures pour terminer le jeu (ce qui est relativement honorable pour un titre de ce genre. Cela dit, les programmeurs de Ronin Entertainement ont semble-t-il intégré plusieurs sous-quêtes permettant aux personnages de monter plus facilement les niveaux d'expérience. Il reste encore plusieurs mois de travail à



La 3D employée pour les personnages est pour l'instant un peu trop cubique !

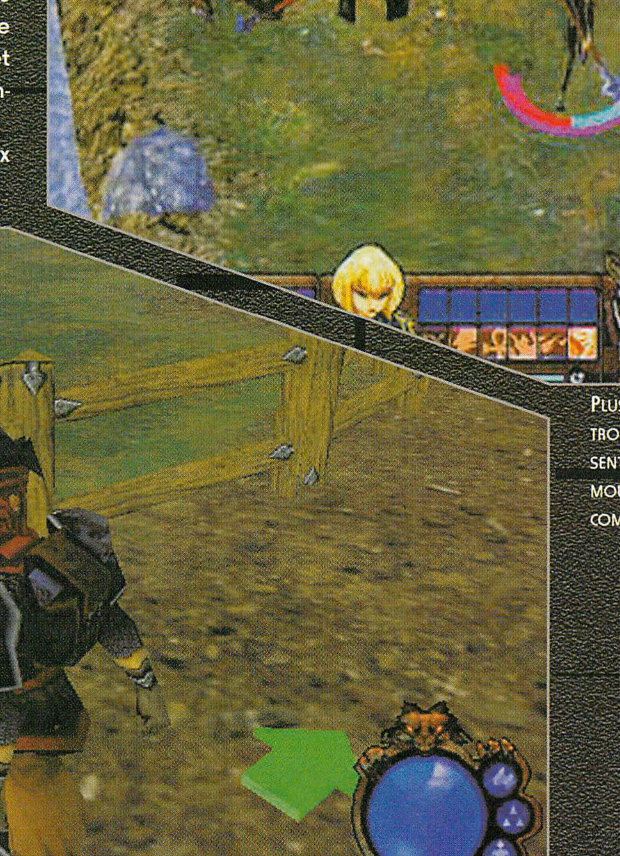


Bien que carrés, ces décors se révèlent très fins et bourrés de détails.


A deux, ce monstre ne fera pas long feu.

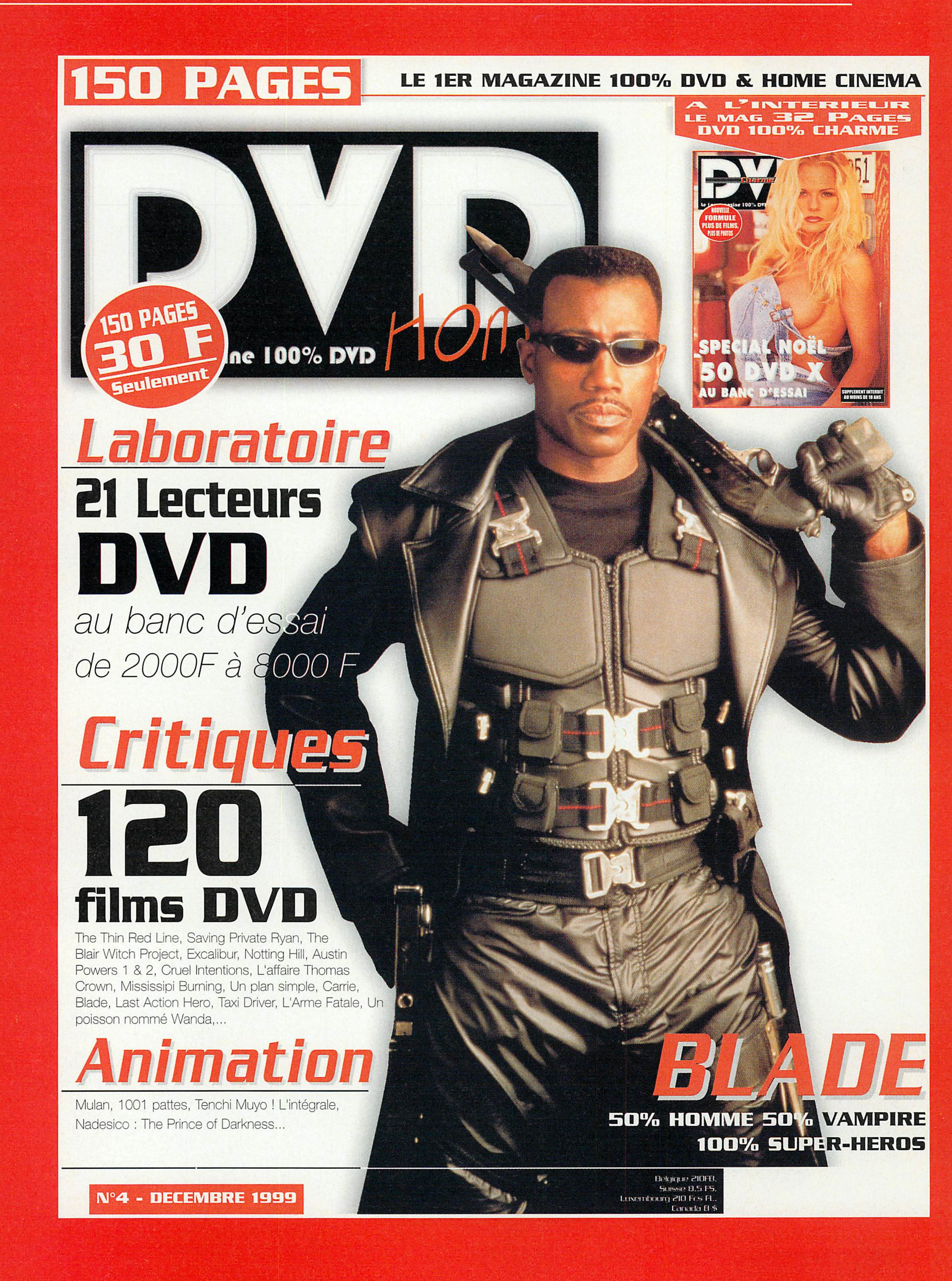
ces petits génies pour améliorer la qualité des textures appliquées sur les cinq héros. Une transition toute trouvée pour vous parler brièvement de ces personnages. Ainsi, en plus d'Erik, on trouve une jeune elfe (O'Lora Kita), un élémentariste (August Winslow), un orc des montagnes (Lucan) et un mystérieux chevalier (Knight Macon). Curieusement, Legend of the Blade Masters rappelle le fameux Silver d'Infogrames avec une gestion du groupe de personnages assez proche. La bataille sera rude l'année prochaine en ce qui concerne les RPG sur Dreamcast. Avec des titres comme Eternal Arcadia, Phantasy Star Online et Grandia II, on ne va certainement pas s'ennuyer !

Neo Alex



Plusieurs angles de vue permettront aux joueurs de se sentir plus libres de leurs mouvements lors des combats.


J'ai repéré un troupeau de Vincent (avant épilation, bien sûr !)


150 PAGES
LE 1ER MAGAZINE 100% DVD & HOME CINEMA
A L'INTERIEUR LE MAG 32 PAGES DVD 100% CHARME
DVD
ne 100% DVD
150 PAGES
30 F
Seulement
SPECIAL NOËL
50 DVD X
AU BANC D'ESSAI
Laboratoire
21 Lecteurs
DVD
au banc d'essai
de 2000F à 8000 F
Critiques
120
films DVD
The Thin Red Line, Saving Private Ryan, The Blair Witch Project, Excalibur, Notting Hill, Austin Powers 1 & 2, Cruel Intentions, L'affaire Thomas Crown, Mississipi Burning, Un plan simple, Carrie, Blade, Last Action Hero, Taxi Driver, L'Arme Fatale, Un poisson nommé Wanda,...
Animation
Mulan, 1001 pattes, Tenchi Muyo ! L'intégrale, Nadesico : The Prince of Darkness...
BLADE
50% HOMME 50% VAMPIRE
100% SUPER-HEROS
N°4 - DECEMBRE 1999
Belgique 210FB,
Suisse 8.5 FS,
Luxembourg 210 Frs FL,
Canada 8 $


MDK 2

REPORTAGE

Présenté de nombreuses fois dans les colonnes du magazine, MDK 2 s'annonce comme un titre majeur de la Dreamcast. Après Shiny Entertainment (MDK PC) et Neversoft Entertainment (MDK PlayStation), le développement de ce nouveau volet des aventures de Kurt Hectic et ses amis est l'œuvre de BioWare Corp., une équipe canadienne qui s'est déjà illustrée sur PC avec l'excellent Baldur's Gate. Aujourd'hui, ils ont décidé de se lancer dans l'aventure Dreamcast et pour un coup d'essai, on pourrait même parler d'un coup de maître. Car si MDK 2 reprend le concept du jeu créé par David Perry, ce second opus va bien au-delà de son prédécesseur en proposant au joueur un mélange détonnant d'action, d'intrigue, d'humour et de réflexion. Et vous savez quoi ? On y a joué ! Cela méritait bien un petit reportage, en attendant un Work in Progress plus poussé et un test dans un prochain numéro.



La version Dreamcast promet d'être supérieure à celle du PC, grâce à des effets spéciaux incroyables.



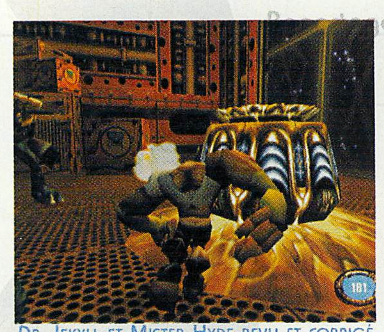
Kurt revêt une nouvelle fois sa combinaison spéciale qui lui permet de planer un court instant.

Ah, pas facile tous les jours d'être rédac'chef ! Entre le temps passé à remanier le contenu du magazine, les heures consacrées à essayer les derniers jeux de la console, et les erreurs incessantes de mon «équipe de choc» qu'il me faut corriger à longueur de journée, il est souvent difficile de trouver un moment libre pour m'échapper de la rédaction et profiter des plaisirs du monde extérieur. Mais quand Virgin Interactive m'invite gentiment à découvrir en avant-première le très attendu MDK2, avec petits croissants et café compris, impossible de refuser. A demi-endormi, les cheveux en bataille et arborant une barbe vieille de trois semaines (ndr : la tenue favorite du yéti), c'est donc avec une joie certaine mais contenue (par un manque de sommeil) que je débarque dans les locaux parisiens du distributeur. Après la rapide séance de bisous (pour les femmes uniquement) et de serrage de mains de rigueur, nous pénétrons dans une petite salle équipée pour la circonstance (Dreamcast, vidéoprojecteur et écran mural). Gregory Zeschuk, président et directeur général adjoint de BioWare Corp. nous y attend. Un dernier «Hello, Hi !» pour saluer le bonhomme, et c'est parti. Les lumières s'éteignent. La Dreamcast met son électronique en branle...



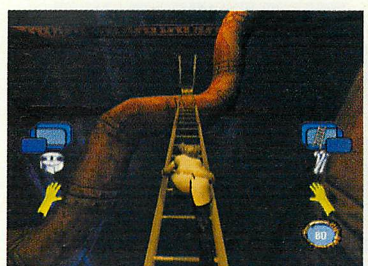
Le Choc

Dès les premières secondes, on se rend compte que MDK 2 est un jeu à la hauteur des capacités de la console. Alors que certains nous refourguent des titres 32 bits «recyclés» pour la 128 bits, en pensant que les joueurs n'y verront que du feu, BioWare préfère frapper un grand coup et plonger dans les entrailles de la Dreamcast pour en tirer la substantifique moëlle.


Dr. Jekyll et Mister Hyde revu et corrigé par BioWare.



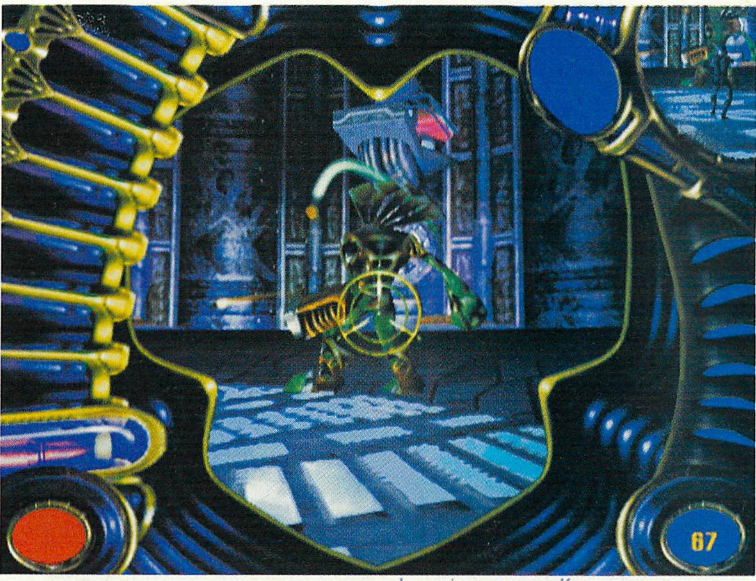
Il a beau être petit et mignon, le toutou ne s'en laisse pas conter avec ses quatre flingues.



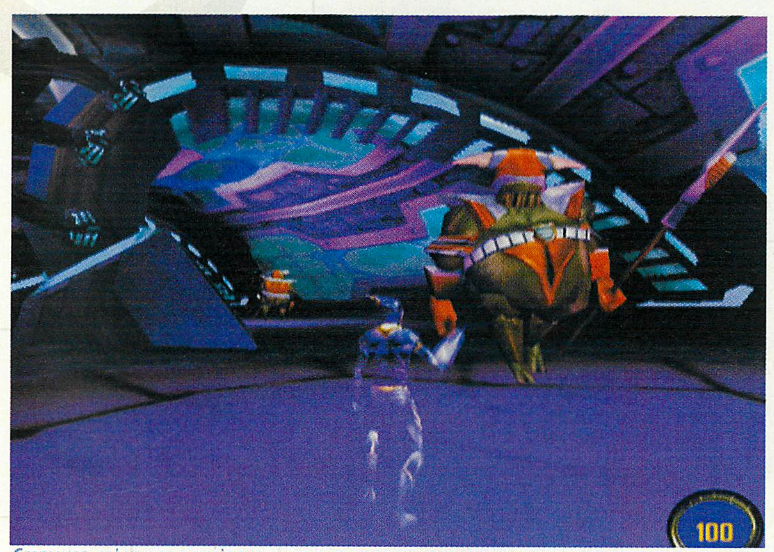
Une fois l'échelle obtenue en combinant des barres et de la corde, vous pourrez aller où bon vous semble.

Reportage

A renfort d'effets spéciaux hallucinants, de textures riches et colorées (parfois psychédéliques) et de modélisation 3D irréprochable, la Dreamcast nous en met plein la vue. Comparé à la première fournée de jeux japonais de la console, on peut dire qu'une étape supplémentaire vient d'être franchie. La 3D aura rarement été aussi belle et le seul titre qui lui arrive visuellement à la cheville est le génialissime Soul Calibur de Namco. Bon, bien sûr, ces deux jeux n'ont rien à voir l'un avec l'autre. Mais l'impact sur le joueur est identique. Très sombre et futuriste, l'atmosphère qui se dégage de MDK 2 est unique. Ceux qui s'étaient essayés à MDK premier du nom sur PC ou PlayStation ne seront d'ailleurs pas dépaysés puisque MDK2 reprend le concept de ce dernier, en y ajoutant un nombre substantiel d'améliorations. Techniquement, il sera difficile de faire mieux. Et même si, de rares fois, l'animation ralentit légèrement, le déluge d'effets lumino-pyrotechniques qu'on nous propose parvient aisément à faire pardonner cette petite faiblesse. Le point le plus délicat concerne la prise en main. MDK2 se joue à la Turok, c'est-à-dire que l'on se dirige avec les boutons du pad, le stick servant à regarder dans les diverses directions. Bien que cela puisse être vu par certains comme un handicap, ce n'est nullement rédhibitoire et il suffit de quelques minutes pour s'adapter et déplacer son perso de manière quasi-instinctive.



La visée sniper de Kurt lui permet de se débarrasser de ses ennemis avec une extrême précision.



Certaines créatures possèdent une stature vraiment impressionnante.

Les Persos



Kurt Hectic

Héros du premier MDK, il représente le personnage auquel tout joueur s'identifie aisément. Sa combinaison spéciale lui procure de nombreux avantages comme une visée sniper, une mitrailleuse incorporée dans sa tenue, ou encore la possibilité de planer dans les airs pendant quelques instants. Tel un ninja, il est capable de se débarrasser de ses ennemis sans se faire repérer.



Max

Ne vous fiez pas à sa frimousse de gentil toutou. Ce chien-robot est une véritable machine de destruction. Grâce à ses six pattes, il peut tenir quatre armes simultanément : ce qui lui confère une incroyable puissance de feu. Adepte du jetpack, le cabot n'a aucun mal à atteindre les endroits les plus inaccessibles.

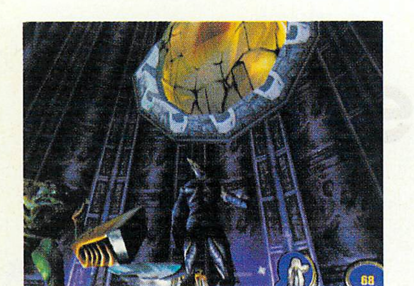


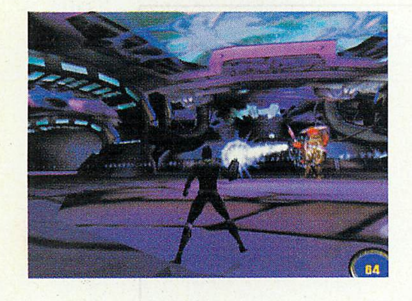
Docteur Fluke Hawkins

Terriblement intelligent, notre professeur foldingue est le roi des énigmes. S'il est un médiocre combattant, il s'avère en revanche le personnage idéal pour venir à bout des pièges et des problèmes rencontrés. En combinant différents objets, il est capable de se tirer de toutes les situations.



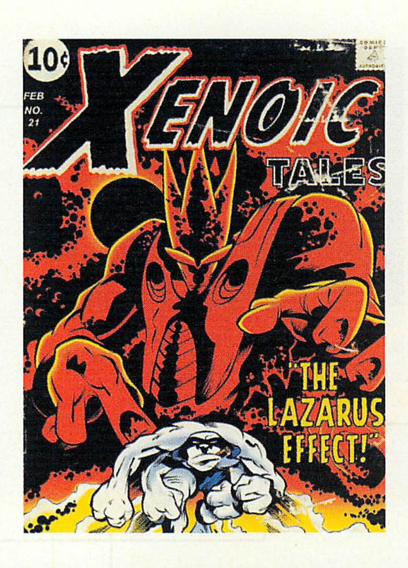
Les textures de ces murs rappellent étrangement certaines œuvres du peintre suisse Giger.





Formule Enrichie : 3 en 1

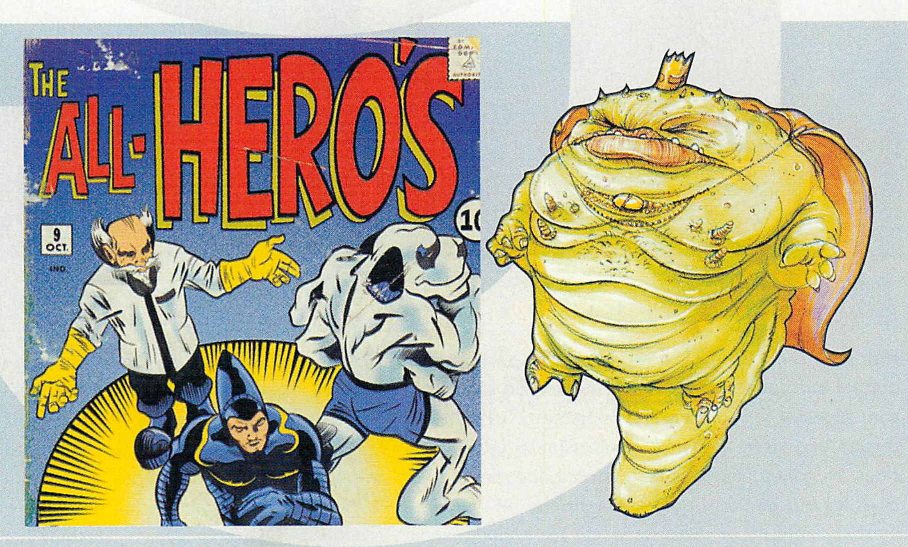
Les plus anciens d'entre vous se souviennent peut-être de la signification de MDK. Si l'on a longtemps écrit qu'il s'agissait des initiales de Murder Death Kill (meurtre, mort, tuer), on peut également y voir celles de Max, Doc et Kurt, les principaux protagonistes. C'est d'ailleurs sur ce point que MDK 2 se différencie de son frère aîné. Ici, on ne dirige plus un héros, mais trois personnages différents et donc complémentaires. Au début de l'aventure, Kurt Hectic, apparaît comme le personnage à qui l'on s'identifie facilement : beau gars, fort, musclé, habile, etc. Bénéficiant de l'attirail du parfait commando (visée sniper, mitrailleuse, leurres, grenades, etc.), il constitue le héros par excellence. Mais une fois celui-ci capturé, il faudra bien que quelqu'un se charge d'aller le délivrer. C'est là qu'intervient Max le toutou-robot qui, en fidèle ami de l'homme, se propose de mettre à contribution ses talents de flingueur pour aider Kurt. Notre chien de l'espace possède 3 paires de pattes. Mais comme l'animal n'utilise que deux gambettes pour se déplacer, il lui en reste quatre pour shooter tout ce qui bouge, selon une méthode éprouvée par un certain John Woo. Les niveaux dans lesquels vous incarnez Max sont donc propices au défoulement le plus total. Sans compter que la cyber-boule de poils n'hésite pas à recourir à plusieurs jet-packs pour se mouvoir dans les hauteurs les plus folles, sans avoir à se séparer de son arsenal de destruction. Mais comme tout être, Max connaîtra, lui aussi, un moment de faiblesse et se fera capturer à son tour. L'excentrique Docteur Hawkins entre alors en scène et confère au jeu un aspect jusqu'alors inexploité dans MDK : la réflexion. Notre spécialiste en sciences ne possède pas de capacités autres que celles de son cerveau. Du shoot-them-up pur et dur, nous voilà donc plongé dans un puzzle-game. Car pour venir à la rescousse de ses deux acolytes, le professeur devra progresser en utilisant ses méninges. Inutile donc de chercher une arme de poing, le doc ne





Un Humour Omniprésent

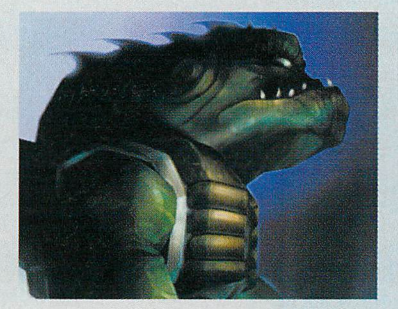
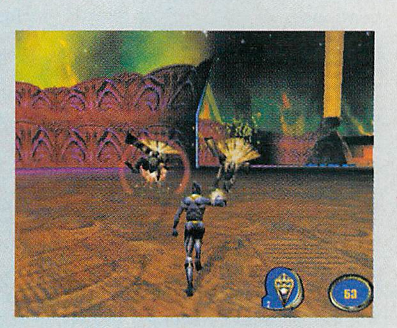
A l'instar du premier MDK, l'humour constitue un élément essentiel du jeu. Des dialogues hilarants des divers protagonistes aux séquences cinématiques en 3D temps réel, rien n'a été laissé au hasard par les programmeurs de BioWare. Si bien que MDK 2 se rapproche plus d'un cartoon de S-F que d'un jeu d'action futuriste et violent. C'est non seulement bien agréable, mais cela évite aussi que des ligues parentales ne viennent trouver quelque chose à redire. Et ça nous a en tout cas bien fait marrer.



Des Monstres Méchants, Mais Intelligents

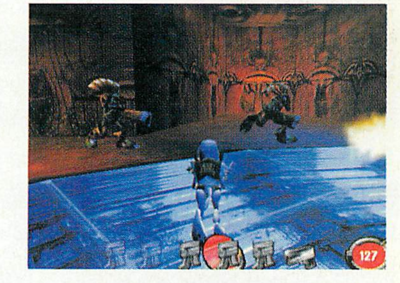
A la différence de nombreux jeux, les ennemis de MDK 2 possèdent une certaine intelligence artificielle qui leur permet de ne pas rester statiques devant le joueur. Les programmeurs ont fait en sorte que chacun d'eux effectue des actions différentes en fonction du lieu dans lequel ils se trouvent. Il n'est donc pas rare de voir les créatures se cacher pour revenir quelques instants plus tard avec des camarades, ou encore essayer de vous prendre à revers.



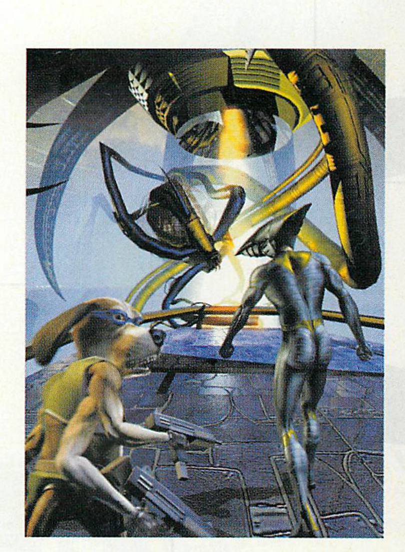
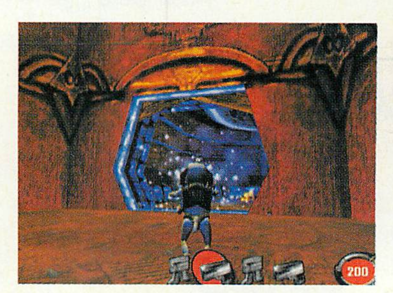
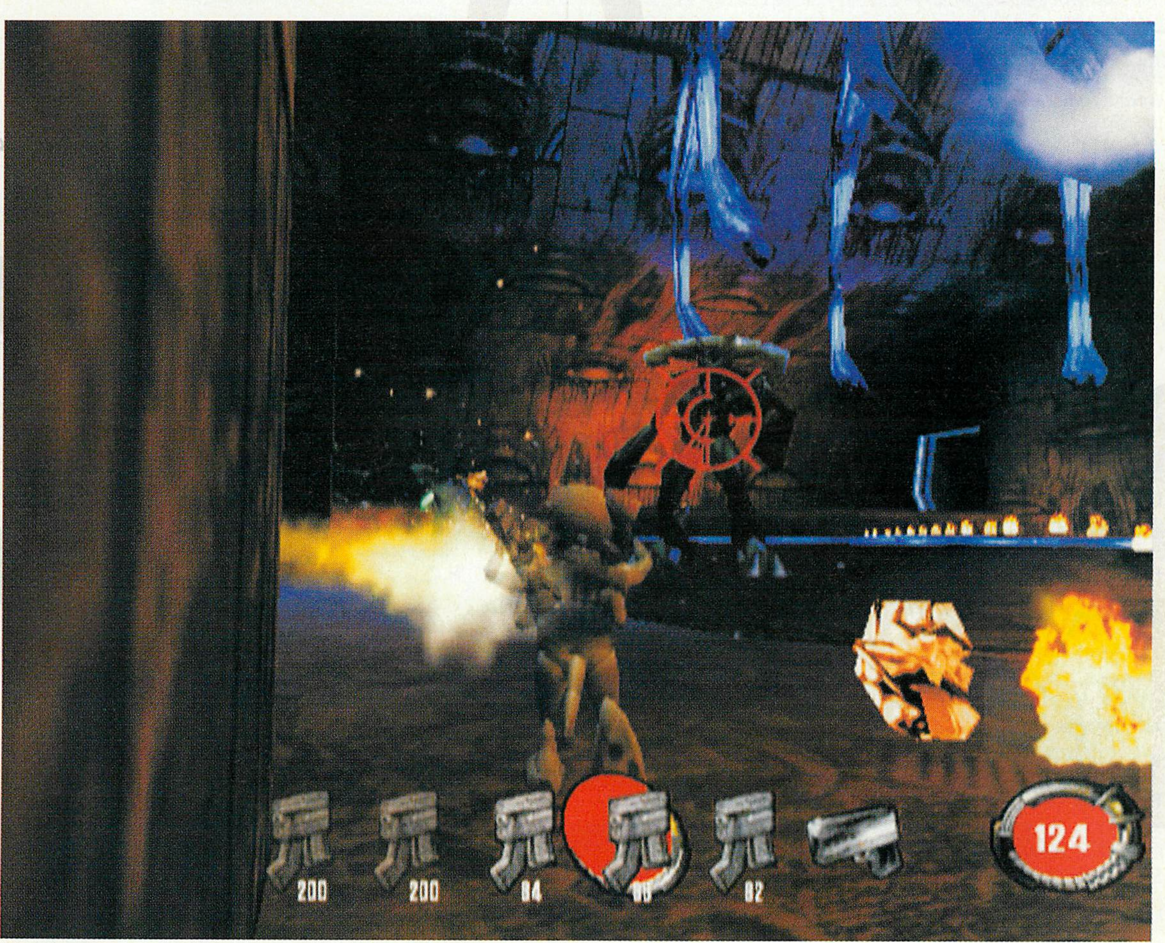



sait que combiner divers objets entre eux et venir à bout d'énigmes simples. A force d'essais, vous devriez cependant réussir à vous sortir de toutes les situations. En associant un toast à du plutonium par exemple, vous obtiendrez un «atomic toast» que vous pourrez alors balancer dans la tronche des ennemis. De même, une échelle n'est en fait qu'un assemblage de barres métalliques et de cordes. A partir de là, tout est réalisable. Il paraît même qu'en ingurgitant un certain mélange, le docteur peut se transformer en redoutable créature capable de venir à bout de n'importe quel ennemi. Bien plus qu'un shoot-them-up, MDK2 se présente donc comme un titre complet, accrocheur et à la pointe de la technologie. Après avoir réalisé le «meilleur jeu de rôle de l'année» avec Baldur's Gate, BioWare compte bien maintenant nous offrir un des tout meilleurs jeux de la console. Bravo, les gars !

Vincent

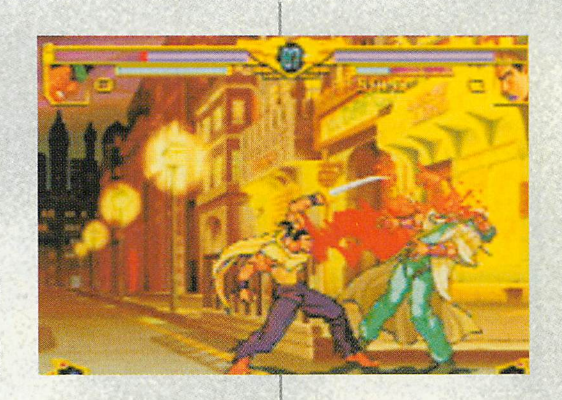
Reportage

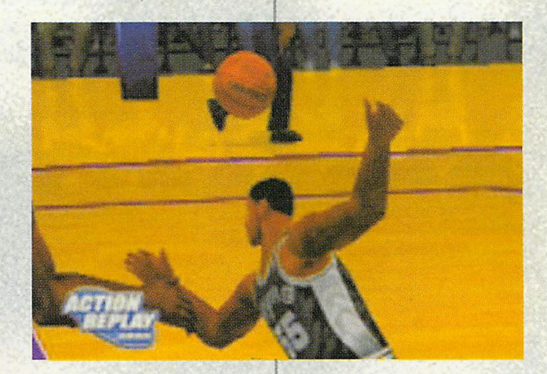
Un déluge de tirs et d'explosions qui ferait presque passer les films de John Woo pour du Walt Disney.

JEUX PREVUS

TITRE (Euro.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
4 Wheel Thunder	Kalisto	mars 2000
Centipede	Hasbro Interactive	N.C.
Dragon's Blood	Treyarch	courant 2000
EvenStar	DreamstoneEntertainment	fin 99
Fighting Force 2	Eidos	décembre 99
Florgan Brothers	Visual Concepts	courant 2000
Furballs	Bizarre Creations	N.C.
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	N.C.
MDK 2	Take 2	février 2000
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	mars 2000
N.B.A. 2K	Sega	février 2000
Zombie Revenge	Sega	début 2000
Project B.A.D	Sega	N.C.
Rayman 2	Ubi Soft	février 2000
Roadsters'99	Titus	mars 2000
Shadow Man	Acclaim	début 2000
Silver	Infogrames	N.C.
World Wide Soccer 2000	Sega	décembre 99
Soul Reaver	Eidos	1er trimestre 2000
South Park Rally	Acclaim	janvier 2000
Supercross 2000	Acclaim	N.C.
Virtua Striker 2000	Sega	début 2000
V-Rally 2	Infogrames	N.C.
W.W.F. Attitude	Acclaim	fin 99
World League Soccer	Silicon Dreams	nov 99
Worms Armageddon	Team 17	début 2000







TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Alien Resurrection	Fox Interactive	N.C.
Castlevania Resurrection	Konami	courant 2000
Croc 2	Fox Interactive	N.C.
D2	Sega	N.C.
Draconus	Treyarch	fin 99
GTA 2	DMA Softruare	avril 2000
Halo	Rockstar	N.C.
Hidden & Dangerous	Rockstar	N.C.
Test Drive 6	Accolade	novembre 99
Star Wars Racer	LucasArts	début 2000
Pharaoh	Impressions	courant 2000
Rogue spear	Red Storm Entertainement	N.C.
Rainbow Six	Red Storm Entertainment	octobre 99
Resident Evil : CodeVeronica	Capcom	courant 2000
San Francisco Rush 2049	Midway	N.C.
Shen Mue	Sega	courant 2000
Crisis Zone	Namco	N.C.
Unreal : Special Edition	GT Interactive	fin 99
Wild Metal Country	Rockstar	N.C.



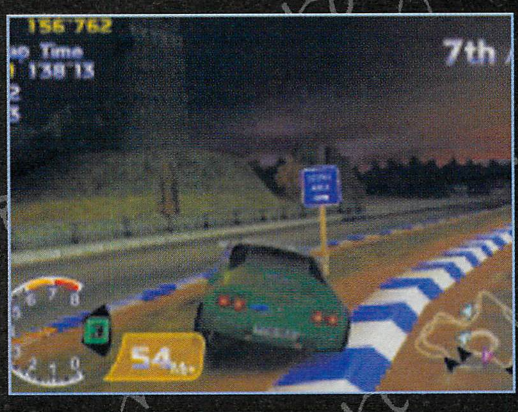
TITRE (Jap.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Armada	Metropolis Digital	fin 99
Berserk	ASCII	décembre 99
Burning Rangers 2	Sonic Team/Sega	courant 2000
Carrier	Jaleco	fin 99
Chakan's Revenge	Sega	N.C.
Columns 2	Sega	déc-99
SNK Vs Capcom	Capcom	N.C.
Crazy Taxi	Sega	janvier 2000
D2	Warp/Sega	décembre 99
Daytona USA 2	Sega	courant 2000
Dead or Alive 2	Tecmo	N.C.
Death Crimson 2	Ecole	fin 99
Dynamite Baseball	Sega Sport	N.C.
Ecco the Dolphin	Sega	courant 2000
Evolution 2	Sting	fin 99
F1 World Grand Prix	Video System	fin 99
Fighting Vipers 2	Sega	N.C.
Grandia 2	Game Arts/ESP	N.C.
Harley Davidson L.A. Riders	Sega	N.C.
Hiryu No Ken Tetsuden	Culture Brain	courant 2000
Kikaioh	Capcom	N.C.
Lost World : Jurassic Pak	Sega	N.C.
Marionette Handler	Micronet	N.V.
Mercurius Pretty	Nec Avenue	N.C.
Midnight GT	Rage Software	fin 99
Monster Breed	Nec Avenue	fin 99
My Tackman 2	Shouei System	courant 2000
New Horizon 2	Koei	N.C.
Panzer Front	ASCII	fin 99
Rent a Hero N°1	Sega	courant 2000
Romance of the Three Kingdom VI	Koei	N.C.
Sangokushi VI	Koei	N.C.
Seven Mansions	Koei	fin 99
Shangri-La	Marvelous Entertainment	fin 99
Sonic & Knuckles R.P.G.	Sega	N.C.
Rainbow Cotton	Success	décembre 99
Sega GT	Sega	février 2000
Space Channel 5	Sega	décembre 99
Spike Out	Sega	N.C.
Star Gladiator 2	Capcom	décembre 99
Street Fighter III : W Impact	Capcom	16 décembre 99
Super GT (SCUD Race)	Sega	N.C.
Super Producer	Hudson Soft	novembre 99
Tokyo Bus Guide	Fortu Five	décembre 99
Tech Romancer	Capcom	N.C.
Under Cover	Sega	fin 99
Vermillion Desert	Riverhillsoft	décembre 99
Virtual On : Oratorio Tangram	Sega	décembre 99













La piste appelée Area 51 ne cache pas que des petits hommes verts mais aussi des tornades blanches.

Roadsters

Roadsters sera-t-il l'élu, le jeu de course que l'on attend tous sur la Dreamcast ? Celui qui nous fera oublier tout ce qu'on a connu ? A part Hydro Thunder et peut-être Buggy Heat, il est vrai qu'en matière de sensations et de plaisir on n'a pas été gâtés, c'est plutôt le désert de Gobi que les chutes du Niagara. Après la grosse désillusion de Sega Rally 2 en version européenne, le titre de Titus nous fera-t-il palpiter sans titiller ?



Un environnement très apocalyptique qui nous fait penser à des films de SF



Il faut tout d'abord préciser que la version qui nous a été présentée, de manière charmante, ne l'était pas dans sa version définitive, mais uniquement avancée à 80 %. Le jeu était suffisamment abouti pour que l'on puisse au moins lever le voile sur ce à quoi vous pouvez vous attendre au niveau des options. Roadsters est un jeu de course orienté arcade qui vous entraîne sur 9 circuits originaux. Sur chacun d'entre eux vous serez confronté à des catastrophes naturelles bien spécifiques plutôt bien trouvées. Cela va d'un volcan en éruption en passant par un tremblement de terre, pour finir par une avalanche. Le plus original est la vision apocalyptique d'un avion qui entre en collision avec Big Ben dans un déluge de feu et de débris. De plus, le nom qu'ils portent est caractéristique de l'environnement que vous allez rencontrer. Choisissez « zone 51 « et vous vous retrouverez dans le désert du Névada (non on a pas croisé Lara) optez pour « Ski Resort « et c'est ambiance neige et blizzard qui vous sera proposée. Ces effets spéciaux ne sont disponibles que lorsque vous avez décidé dans quelle catégorie vous allez courir.(il y en a trois : A,B et C) Vous pourrez choisir entre une vingtaine de véhicules qui pour la plupart sont des modèles bien connus des amateurs de voitures. Titus a décroché des licences telles que Renault, Fiat, Chrysler, Ford et Toyota, pour



Il arrivera que pendant les courses vous soyez dans l'obligation de passer sur des routes dont le revêtement n'est pas toujours le goudron mais comme ici la lave.

Développeur : Titus
Editeur : Titus
Genre : course de voitures
Sortie prévue : février 2000


Une ambiance d'après tremblement de terre criante de vérité. The Big One à San Francisco




Les décors sont vraiment chargés de détails qui habillent parfaitement l'écran

ne citer qu'eux. Vous aurez la possibilité de customiser vos modèles à chaque fin de championnat afin d'améliorer leurs performances (en mode carrière). Les bolides sont classés en trois catégories, Sport, Course et Formule. Il y aura un mode deux, trois et quatre joueurs qui devrait ravir les accros de la compétition entre copains. Une option assez originale pour être signalée vient agrémenter le tout. Vous pourrez à n'importe quel moment au cours d'une partie, en appuyant sur les quatre boutons du pad en même temps, prendre la forme d'un hélicoptère et survoler la piste. Vous vous poserez là ou vous le désirez pour reprendre la forme d'une voiture et repartir. Il est encore un peu tôt pour pouvoir juger correctement le comportement des bolides en course et la gestion des collisions avec les autres concurrents. Mais nous ne manqueront pas de vous en parler plus en avant au moment du test qui devrait se trouver dans nos colonnes au mois de février.

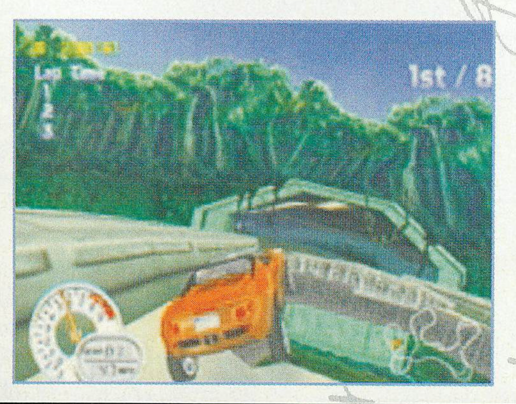
El Tuco

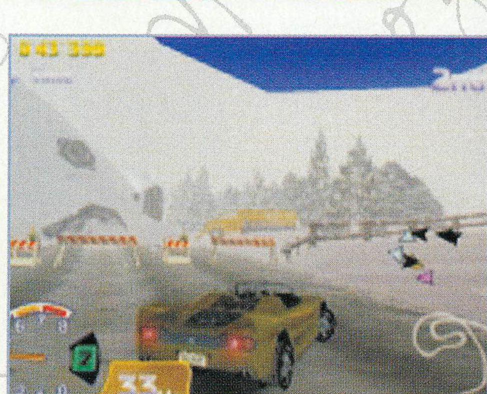
Des véhicules et un comportement perfectibles

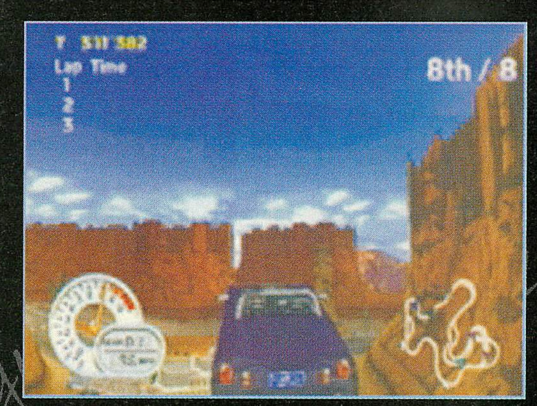
La modélisation des bolides n'est pas encore tout à fait au point dans la version que nous avons eue. Et le comportement ne donnait pas entière satisfaction, même pour un jeu orienté arcade. Espérons que les développeurs sauront revoir leur copie d'ici la sortie du titre. Ce serait dommage d'avoir obtenu des licences au prix fort et de ne pas les exploiter à fond en termes de modélisation.



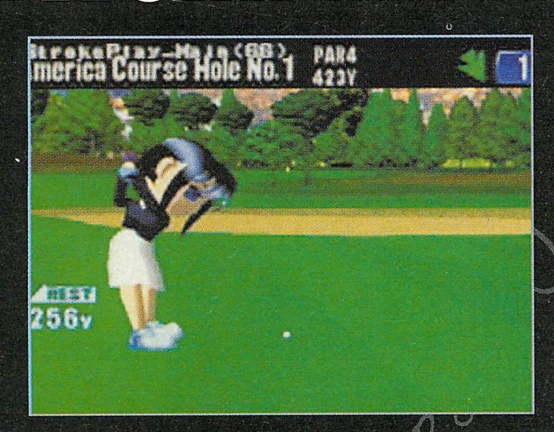


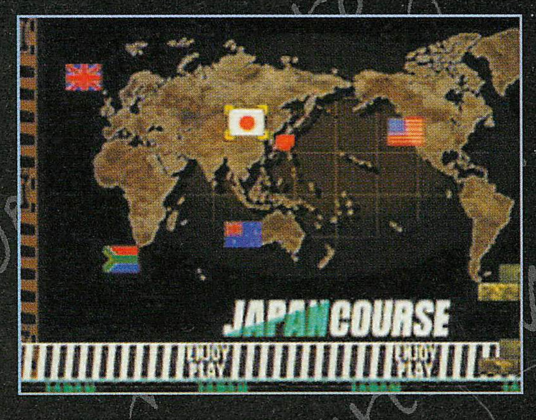


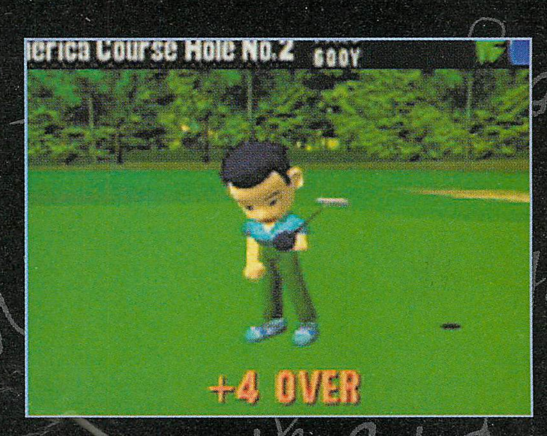





Une falaise qui fait furieusement penser à la montagne qui sert de piste d'atterrissage aux Extra Terrestres de la Rencontre du troisième type.







Tee Off Golf

C'est le mois d'Acclaim ou quoi ? Après South Park, Shadowman, Re-Volt et WWF Attitude, l'éditeur s'intéresse fortement à un jeu de golf réalisé par les japonais de Bottom Up, Tee Off Golf. Bien qu'ils ne soient pas les plus attendus, des titres comme Everybody's Golf ou Mario Golf ont contribué à démocratiser ce genre de jeu. Totalement ignorant des subtilités de ce sport de bourgeois, j'ai été agréablement surpris.



Les ex-Spice Girls se sont reconverties.



La française du jeu.

Lorsque j'insère la galette dans la console, une intro rigolote et fortement colorée m'accueille. Présentant tous les golfeurs du jeu, elle donne tout de suite le ton. En effet, les personnages sont des SD (Super Deformed, pour ceux qui reviennent de leurs vacances sur Jupiter), c'est-à-dire une grosse tête sur un petit corps). La musique est guillerette et entraînante. Par contre, cette intro est trop longue à mon goût. Heureusement, il est possible de la zapper par une simple pression sur le bouton Start. Vous avez le choix entre un championnat, un match simple, un tournoi, les options et un mode War Golf qui ressemble davantage à un jeu de criquet. Ah si, j'oubliais, il existe un mode Internet. Par contre, ne me demandez pas ce qu'il vaut car nous avons reçu une version japonaise du jeu et donc, je l'ai testé sur une console japonaise. Or, vous savez tous, si vous avez lu le courrier du précédent numéro, que nous sommes incapables d'utiliser le modem japonais, comme l'a si bien indiqué Alex. Je suppose qu'il vous permet de jouer en réseau et, qui sait, de récupérer de nouveaux golfeurs (question à Sega : quand sera-t-il enfin possible de jouer en réseau en Europe ?). Quant au mode War Golf, il a fait planter la bécane après deux minutes d'utilisation ; donc, pas d'indications sur celui-ci pour le moment. Pendant les parties, vous vous apercevez que les golfeurs, bien qu'en version SD en 3D, ont bénéficié d'une animation soignée et que leurs mouvements sont parfaitement décomposés. Quant aux décors, ils sont de bonne facture. Avant de commencer une partie, vous choisissez votre équipement en ce qui concerne vos balles et vos clubs. Le système de jeu est fort simple. Selon la distance qui vous sépare du trou, vous choisissez un club destiné soit à une frappe normale, soit à un tir d'approche. Ensuite, dès que vous êtes prêts à tirer, appuyez sur A. Un cercle incomplet apparaît autour de votre personnage et représente la puissance de tir dont vous disposez. Vous devez appuyer sur A de nouveau et le maintenir afin de doser la puissance. Lorsque vous estimez que cela est suffisant, relâchez le bouton. Ensuite, une barrette va alors descendre le long du cercle. Réappuyez

Développeur : Bottom Up
Editeur : Acclaim
Genre : golf
Sortie prévue : NC



EVERYBODY'S GOLF EST PASSÉ PAR LÀ.



UNE NOUVELLE VICTOIRE DE PLUS... POUR MON ADVERSAIRE !



UN COUP FOIREUX ; LA BALLE EST RESTÉE BIEN TRANQUILLE SUR SON TEE.

sur A pour déclencher enfin votre tir. Oui, expliqué comme ça, ça peut paraître difficile, mais après quelques minutes, vous jouerez d'une manière instinctive. Evidemment, si vous n'aimez pas le golf, ce jeu ne vous intéressera pas. Trêve de bavardages, Tee Off Golf (Let's play golf en version européenne) s'annonce très intéressant.

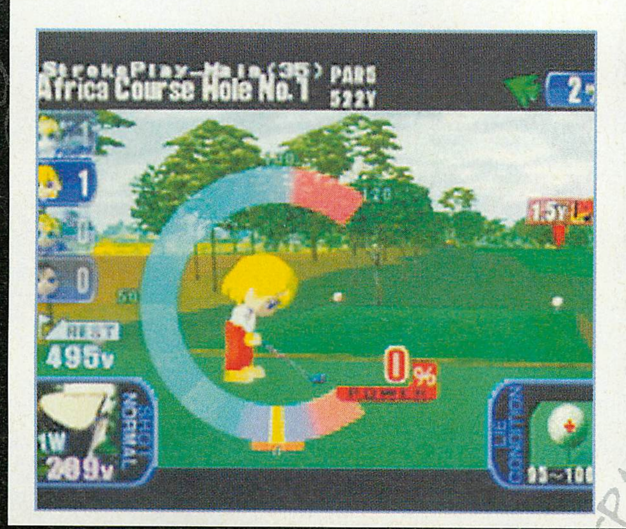
Seba



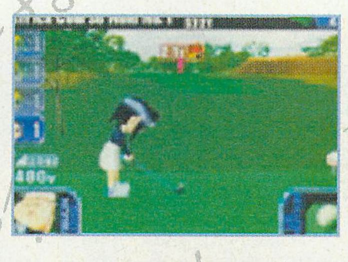
TEE OFF EST ENROBÉ D'UNE BONNE COUCHE DE DESIGN TYPIQUEMENT JAPONAIS.

PIQUE-NIQUE À QUATRE

Bien évidemment, le jeu disposera d'une option multijoueurs. De plus en plus de programmeurs intègrent cette option ; c'est donc la preuve que la période joueur solitaire sur console est bel et bien révolue. Jouer à Tee Off Golf à plusieurs vous procurera un plaisir garanti cent pour cent fun.

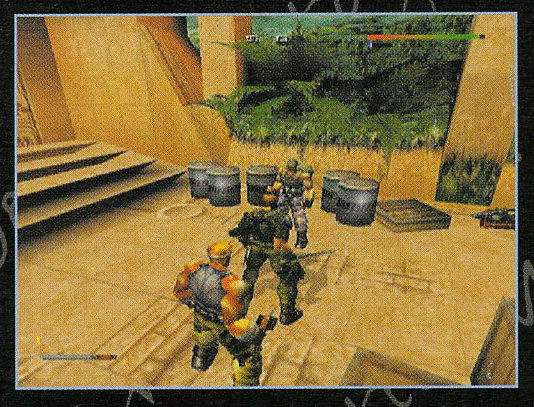


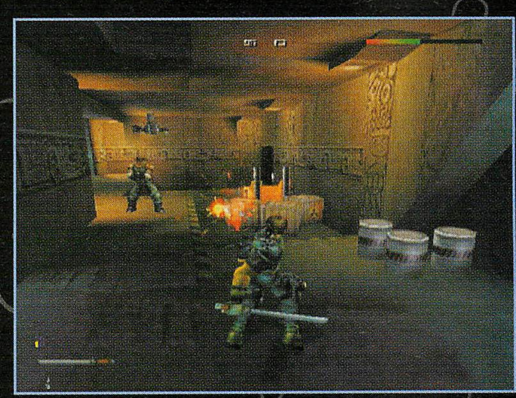












Le sabre tranchant fait désormais partie de votre arsenal de combat.

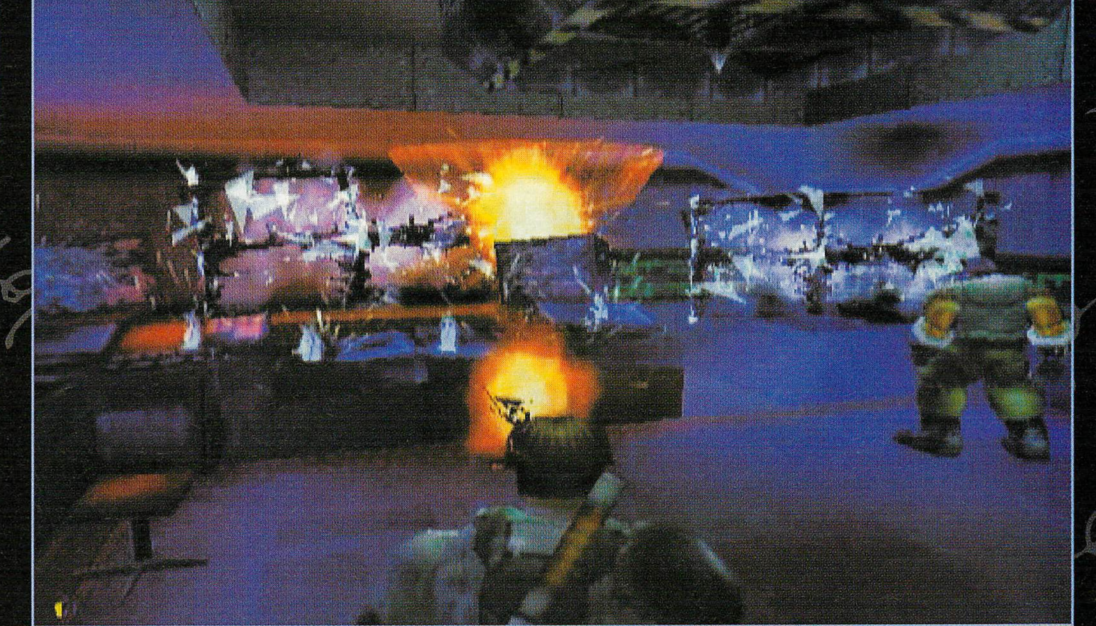
Fighting Force 2

On prend les mêmes et on ne recommence pas. On est assez loin du premier épisode de Fighting force, qui se voulait un Beat Them all pur et dur où l'on pouvait se défouler à plusieurs. Eidos a fait de ce second épisode un jeu orienté action aventure où l'on ne peut plus être à deux sur le même écran. Ce qui risque de décevoir les aficionados du jeu à plusieurs mais qui sait, les innovations apportées par les programmeurs semblent être du meilleur cru.

Après Shadow Man, la manière de tenir son arme à la Tarentino a fait des émules, la preuve.

Porte-parole de l'adage qui veut qu'une séquelle n'est jamais meilleure que si elle est différente du premier opus, l'équipe de développeurs de Fighting Force 2 a entièrement revu sa copie. Rassurez-vous immédiatement, l'esprit semble être toujours le même avec quelques modifications utiles et agréables. Vous aurez le choix entre plus de trois personnages différents pour mener à bien les missions qui vous sont imparties. Le meneur, Hawk Manson aura à faire face au doc Zed qui a toujours des plans aussi dictatoriaux pour la Terre. Vous pourrez ainsi parcourir pas moins de neuf endroits différents, de Pittsburg au pôle Sud à travers 25 niveaux croissants en difficulté. La maniabilité, la vue du personnage à l'écran ressemble plus à ce qu'on a déjà pu voir sur d'autre support et d'autre titres comme Tom Raider ou Syphon Filter. Mais la grande nouvelle n'est pas celle que vous croyez. Plus question de foncer dans le tas tête baissée en hurlant tel un rhinocéros en période de rut (Néo Alex l'imite très bien dès qu'une jeune fille passe dans la rue). Plus question de tirer tous azimuts comme un lapin atteint de mixomatose aiguë. (Ce que Vincent a du mal à faire, ses pieds se prenant dans sa chevelure ébouriffée dès qu'il prend son élan). Non, la nouveauté, c'est qu'il va falloir utiliser votre cerveau (Seba, on t'expliquera plus

Développeur : Core
Editeur : Eidos
Genre : Beat'em all
Sortie prévue : Décembre



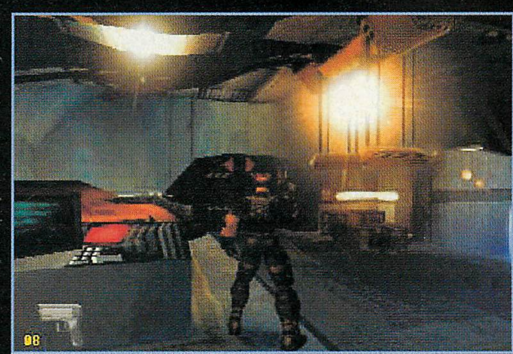
La gestion des impacts de cartouches sur le décor semble avoir été exécutée au mieux par les concepteurs.



Encore un titre qui n'échappera pas aux spotlights.



Le plafond s'écroulera-t-il après ce tir de rocket judicieux ?



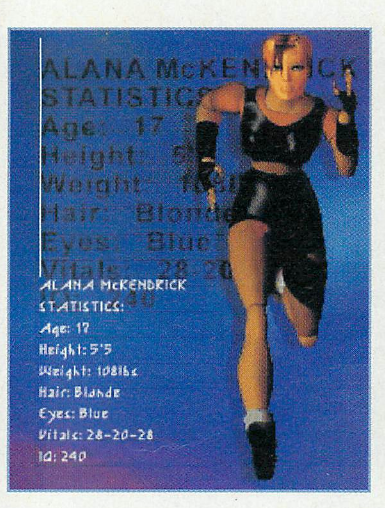
Au vu de l'éclairage dynamique aperçu dans ce niveau, on constate que les programmeurs commencent enfin à exploiter le potentiel de la DC.

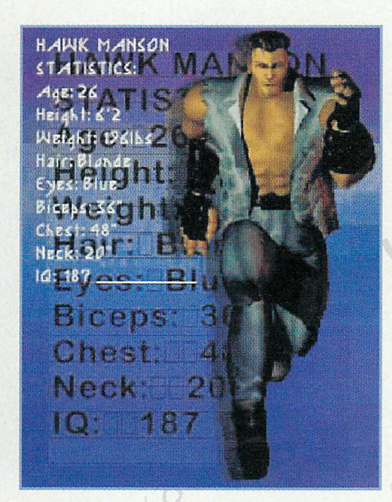
tard ce que c'est, n'insiste plus). Il va falloir trouver des astuces pour débloquer des portes et des niveaux avec un environnement plus interactif que jamais. Ne croyez pas pour autant que cette suite perdra de sa saveur bourinne et destructrice, le nombre d'armes disponibles est là pour l'attester. Cela va de l'Uzi au fusil à pompe en passant par le Bazook et le lance-flammes. Les ennemis du justicier gonflé aux anabolisants de mammouth pourront joyeusement se faire flinguer, brûler, exploser, hacher, réduire en miettes et passer de vie à trépas sans avoir le temps de dire ouf. Les graphismes ont l'air d'avoir été particulièrement soignés et sur les différents extraits que nous avons vue s du jeu, celui-ci ne souffrait d'aucun ralentissement. Si les programmeurs font ce qu'ils ont annoncé, Eidos fera une entrée fracassante sur la Dreamcast avec un titre dont nous serons ravis de vous reparler dans un test complet très prochainement.

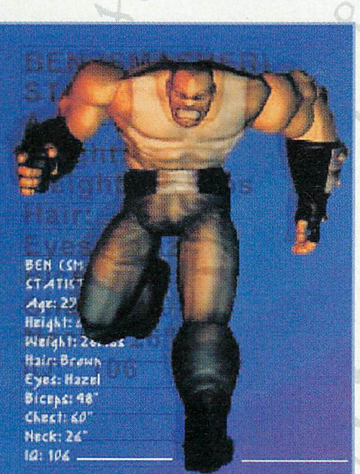
El Tuco

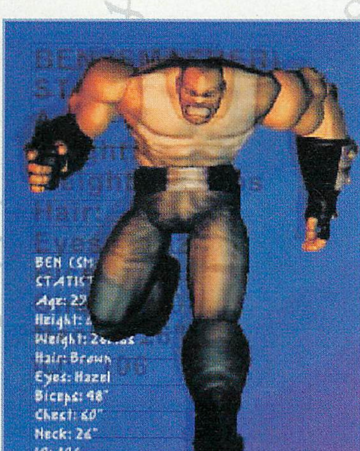


Persos et caractéristiques





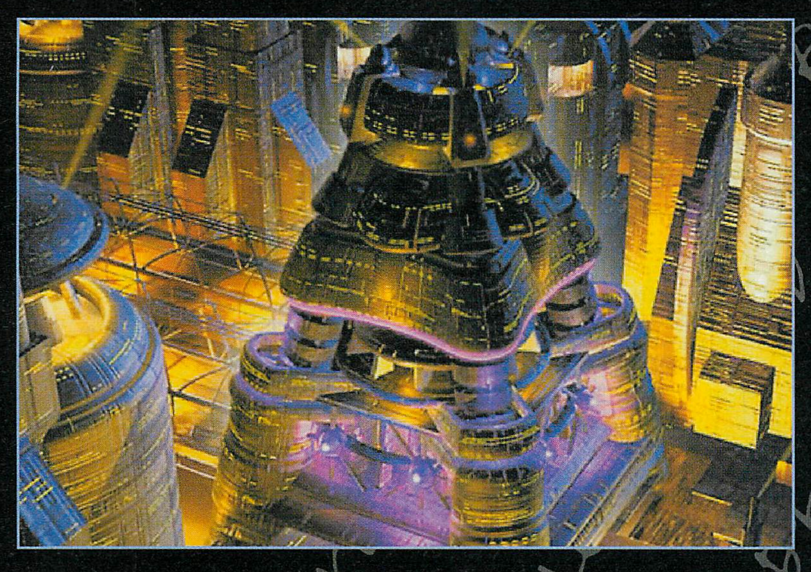




Dans Fighting Force 2 vous pourrez incarner quatre personnages aux caractéristiques différentes. La nouveauté est que dans les fiches signalétiques on retrouve le quotient intellectuel des combattants. Alana Mc Kendrick remporte la palme avec 240 points, suivi de près par Hawk Manson avec 187 points. Le boeuf de service est assurément Ben Smasher avec 106 de QI. Quant à Mace Daniels, il n'est pas indiqué. Cela aura-t-il une incidence sur les actions qu'ils pourront effectuer, rien n'est moins sûr.



Ecarte-toi, ou prépare-toi à mourir.





Des explosions fort sympathiques (pff, quelle originalité...).

Armada

Action-RPG se déroulant dans l'espace, Armada est disponible depuis peu aux Etats-Unis. Malheureusement, aucune date ne nous a été communiquée pour une éventuelle version européenne. Il se peut même qu'il ne sorte jamais dans notre beau pays. On va quand même vous en parler, histoire de se tenir au courant. Décidément, que ne ferait-on pas pour vous, chers lecteurs ?



La petite boutique des upgrades.

Difficile, en fait, de comparer Armada à un autre jeu. En effet, en y jouant, on a l'impression de se trouver face-à-face avec Asteroids, Gauntlet, Diablo et même Starcraft. Vous le savez sans doute d'expérience, mélanger quatre jeux de référence dans des genres précis ne fait pas nécessairement un jeu ultime. Dans un lointain futur, les hommes ont connu une évolution technologique foudroyante et se sont lancés dans la conquête de l'espace. Ils s'installent ainsi sur plusieurs planètes. Six races d'Homo Sapiens se développent ainsi. Seulement, les hommes vont devoir faire face à une menace biotechnologique mystérieuse nommée Armada. Cela ressemble beaucoup à Wing Commander Prophecy sur PC. Vous êtes un capitaine à la tête d'une escouade de vaisseaux spatiaux et vos objectifs sont nombreux. Durant le jeu, vous accomplissez des quêtes, acquérez de l'expérience et créez des routes commerciales afin d'acheminer les ressources nécessaires manquantes pour mieux combattre l'ennemi. Du vrai Space Opera ! Evidemment, la race que vous choisissez de représenter présente des caractéristiques propres. Au fur et à mesure que votre expérience augmente, les caractéristiques de votre personnage font de même. Vous pouvez aussi améliorer vos vaisseaux. Vous pouvez même utiliser des pièces de vaisseaux ennemis lorsque vous remportez une bataille. Proche de Star Control 2 (un jeu de stratégie créé par Fred Ford et Paul Riche III et élu meilleur jeu de l'année en 1992), Armada ne bénéficie malheureusement pas d'une réalisation équivalente à ce qu'il vous propose d'accomplir. Il manque un je ne sais quoi qui ferait d'Armada un jeu excellent. Je ne peux que vous conseiller d'essayer le jeu avant d'acheter. En fait, j'aurais bien voulu continuer à vous parler d'Armada, mais notre rédac chef adoré m'appelle pour que je fasse le test de Space Griffon et quand le Yéti pousse son cri, il vaut mieux obéir...

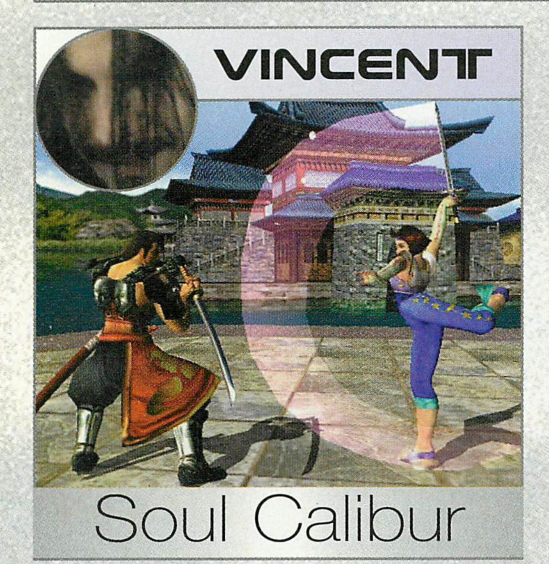
Seba

Développeur : Metro3D
Editeur : Metro3D
Genre : Action-RPG
Sortie prévue : dispo (US)



LA SÉLECTION DE LA RÉDAC

VINCENT



Soul Calibur

1 : Soul Calibur
2 : Toy Commander
3 : Ready 2 Rumble Boxing
4 : Sonic Adventure
5 : Pop'n'Music

NEO ALEX



Zombie Revenge

1 : Soul Calibur
2 : Zombie Revenge
3 : Virtua Striker 2
4 : Sonic Adventure
5 : Air Force Delta

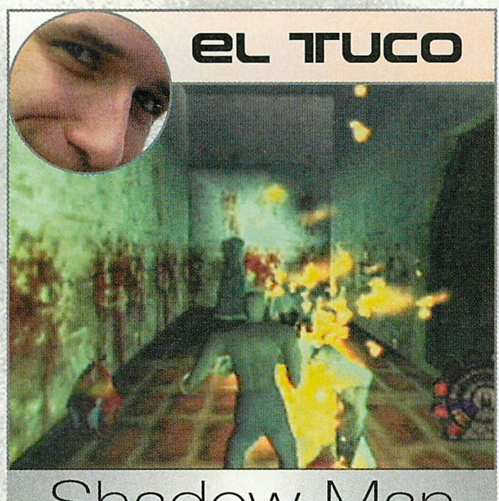
SEBA



Power Stone

1 : Soul Calibur
2 : The House of the Dead 2
3 : Power Stone
4 : Sonic Adventure
5 : Toy Commander

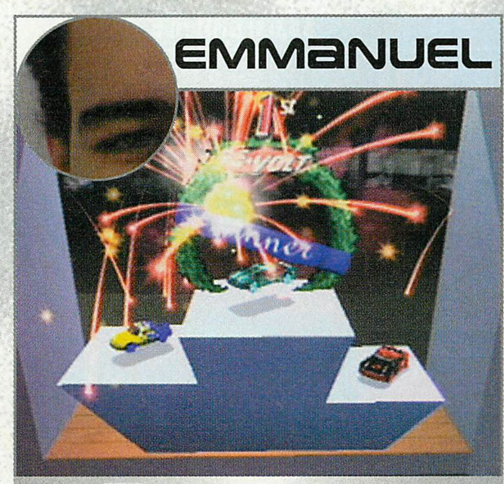
EL TUCO



Shadow Man

1 : Soul Calibur
2 : Re-Volt
3 : Shadow Man
4 : Ready 2 Rumble Boxing
5 : Virtua Striker 2

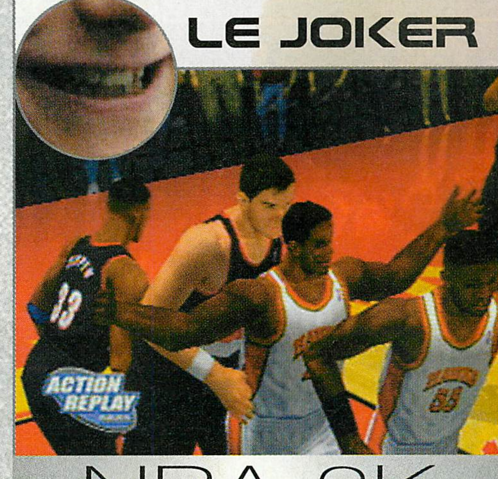
EMMANUEL



Re-Volt

1 : Re-Volt
2 : Toy Commander
3 : Soul Calibur
4 : The House of the Dead 2
5 : Sonic Adventure

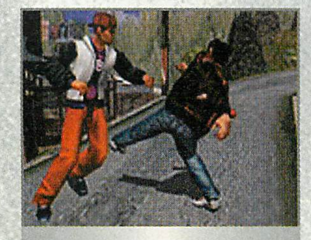
LE JOKER



NBA 2K

1 : NBA 2K
2 : Shadow Man
3 : Ready 2 Rumble Boxing
4 : Sonic Adventure
5 : Sega Rally 2

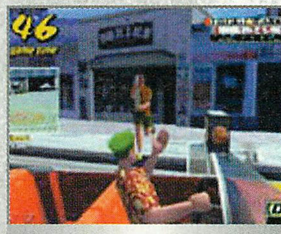
TOP PREVIEWS



1 : Shen Mue



2 : Sega GT



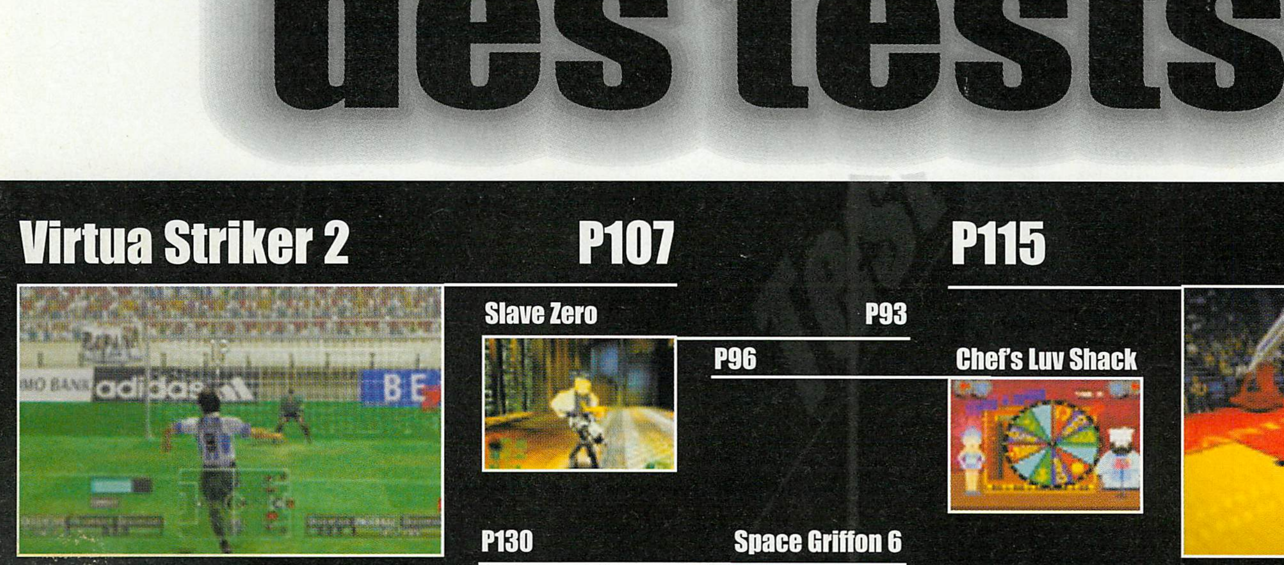
3 : Crazy Taxi



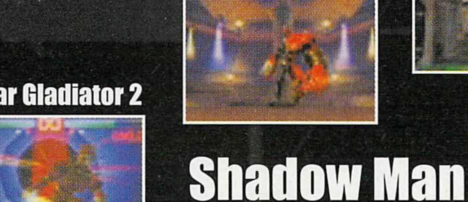
4 : Code Veronica



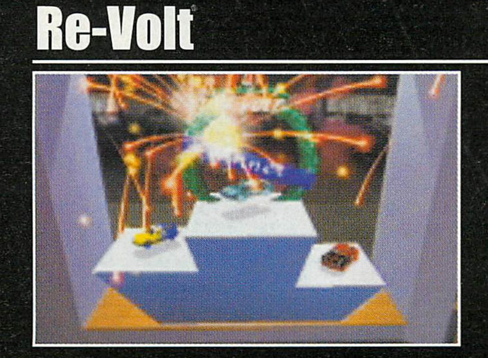
5 : M.S.R



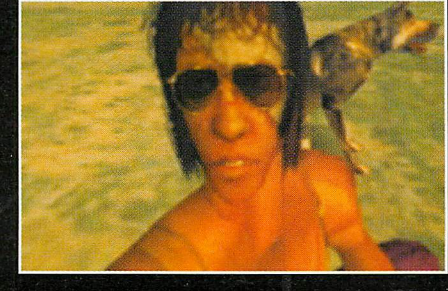
Le sommaire des tests











Shadow Man



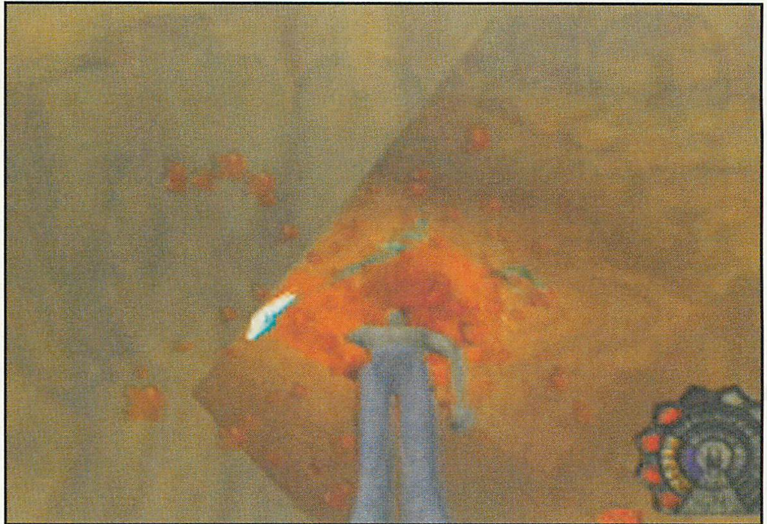
Dans la vie d'une console, chaque type de jeu marque les esprits et est directement associé à son image. En termes de jeu d'aventure sur la Dreamcast on était pétrifié. On n'en finissait pas d'attendre un must qui soit à la hauteur du potentiel de la machine. On peut dire qu'Acclaim n'a pas lésiné sur les moyens pour être innovant, provoquant et culotté. Shadowman s'il n'est pas parfait, a le mérite d'être le premier jeu d'aventure sur ce support qui mérite cette appellation haut la main. Il devient le porte-drapeau et le fer de lance d'un genre. De plus, dans un registre difficile : le gore. Mais jusqu'à preuve du contraire, il faudra beaucoup d'audace, de talent et de savoir-faire pour le détrôner.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Acclaim
Type :	action / aventure
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible


Il n'est pas difficile d'imaginer ce que cela fait d'être dévoré vivant par une meute de chiens en furie.


Même sous l'eau vos armes fonctionnent et, ce n'est pas un mal vu la prolifération de monstres marins.

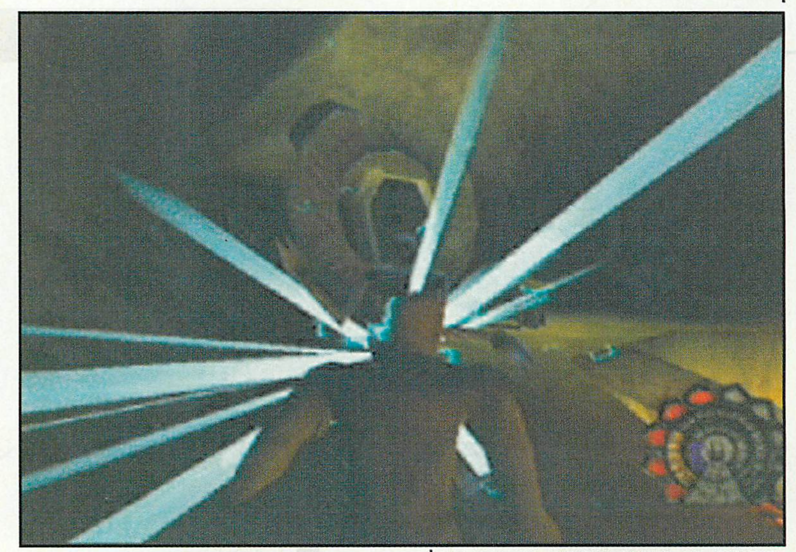
Europe Des images, des visages d'hommes et de femmes viennent perturber votre sommeil comme des visions qui cherchent à prendre possession de votre cerveau, de votre âme. Sonate au clair de Lune qui annonce le passage vers l'angoisse, la terreur et l'envoûtement. Un univers où les enfants ne pleurent pas mais crient, où les chiens n'aboient pas mais hurlent. Une histoire qui remonte des tréfonds des entrailles de l'enfer pour resurgir dans vos rêves, dans votre vie. Une faille qui devient un gouffre sans fin où le mal absolu cherche à se faufiler pour dominer le monde. Un seul espoir, un homme -ou plutôt un spectre- capable de passer du monde des vivants à celui des morts aussi facilement qu'en un claquement de doigts. Un élu qui n'a plus comme guide que les visions de son frère mort et les conseils d'une prêtresse vaudoue. On l'appelait jadis Mike Leroy, mais il est aujourd'hui plus connu sous le titre de " Shadow Man ".

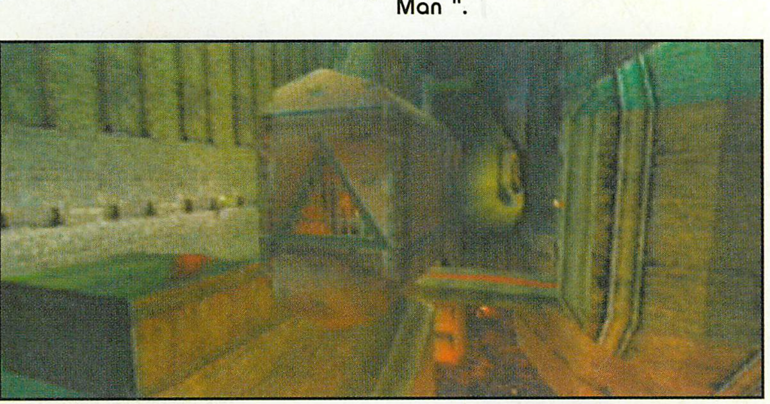
«On n'avait jamais vu sur la Dreamcast un jeu d'aventure comme celui-là. Riche et fascinant dans tous les domaines qu'il approche, captivant par son histoire qui vous tiendra en haleine jusqu'au bout du raisonnable. Les autres versions ne lui arrivent pas à la cheville, quel que soit le support.»

avis

Hmmm, Shadow Man est un jeu fort tentant doté d'une ambiance délicieusement sombre. Néanmoins, je trouve que le personnage est un peu rigide, mais bon, c'est quand même un mort-vivant que l'on incarne. De plus, l'aspect labyrinthe des niveaux fait que le soft devient lassant au bout de quelques heures de jeu intense. A part ces menus détails, Shadow Man est un excellent jeu dont les graphismes ont bénéficié des capacités de la Dreamcast. Mon jeu du mois en officiel.

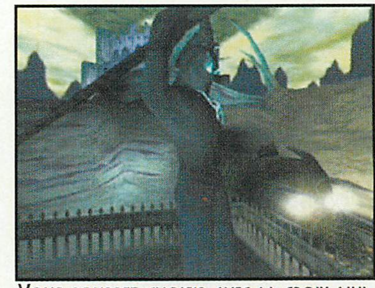
Seba


Lorsque un ennemi meurt, il implose dans une gerbe de lumière et de sang qui nourriront votre propre barre d'énergie.


Le téléphérique est un des moyens de transport les plus originaux que vous rencontrerez au cours de votre aventure.

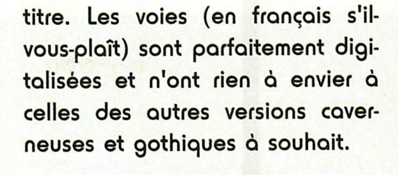
Dreamcast : le meilleur support de Shadow Man

C'est vous qui incarnez ce héros des temps modernes de la console. On n'avait jamais vu sur la Dreamcast un jeu d'aventure comme celui-là. Riche et fascinant dans tous les domaines qu'il approche, captivant par son histoire qui vous tiendra en haleine jusqu'au bout du raisonnable. Les autres versions ne lui arrivent pas à la cheville, quel que


Vous pourrez choisir avec la croix multidirectionnelle des angles de vue qui favoriseront vos découvertes.

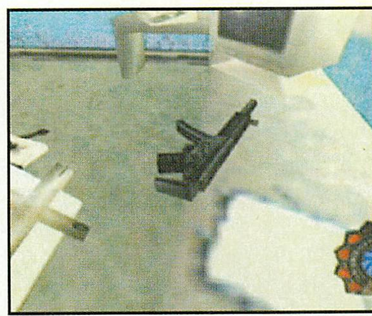
soit le support. La Playstation remplie de pixels, la Nintendo 64 aux images floues, et même le PC (qui n'a pas bénéficié des tout derniers effets de lumière rajoutés au titre), aucun ne fait le poids face à la haute résolution de la Dreamcast. Des graphismes qui sont absolument fabuleux avec des effets de lumière qui doivent faire pâlir d'envie pas mal de concurrents d'Acclaim. Pour être honnête, il faut quand même signaler que toutes les séquences animées ne sont pas parfaites à cause d'une modélisation des personnages trop irréaliste, mais cependant la narration reprend vite le dessus. Il y a pas moins de 16 niveaux à explorer à travers les deux mondes. Vous passerez obligatoirement de l'un à l'autre si vous voulez progresser dans l'aventure.

La musique est en parfait accord avec ce que l'on voit à l'écran et accentue le côté oppressant que l'on ressent à chaque instant. Elle dérange d'autant plus qu'elle est parfois belle et classique sur des représentations de l'enfer. Elle accompagne le plus souvent des meurtres ou des sacrifices. Comme si les concepteurs avaient cherché à donner aux différents événements un côté fataliste, une teneur irrémédiable. Mais la partition sait aussi devenir glauque dans les moments les plus cruciaux et fondamentaux du titre. Les voies (en français s'il-vous-plaît) sont parfaitement digitalisées et n'ont rien à envier à celles des autres versions caverneuses et gothiques à souhait.

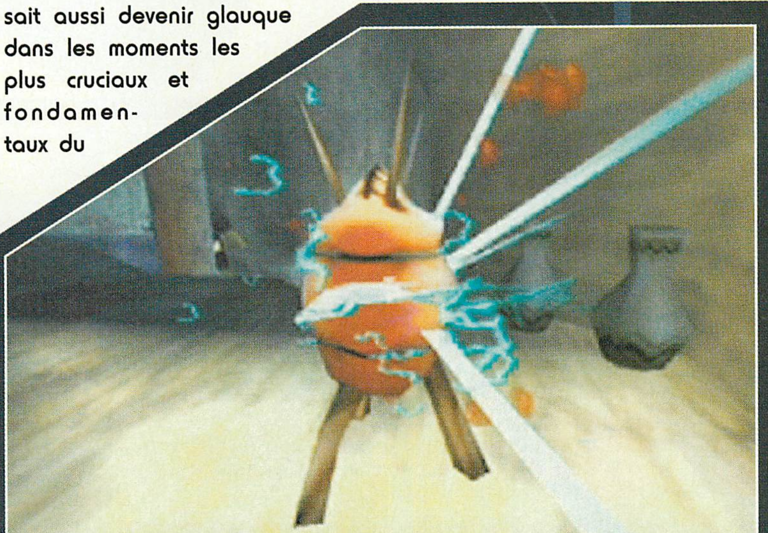


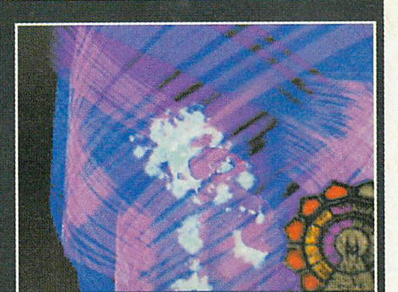
DES PEUPLADES DE MONSTRES ET D'HUMAINS ABJECTS

L'inspiration n'a pas été une denrée rare pour les scénaristes du

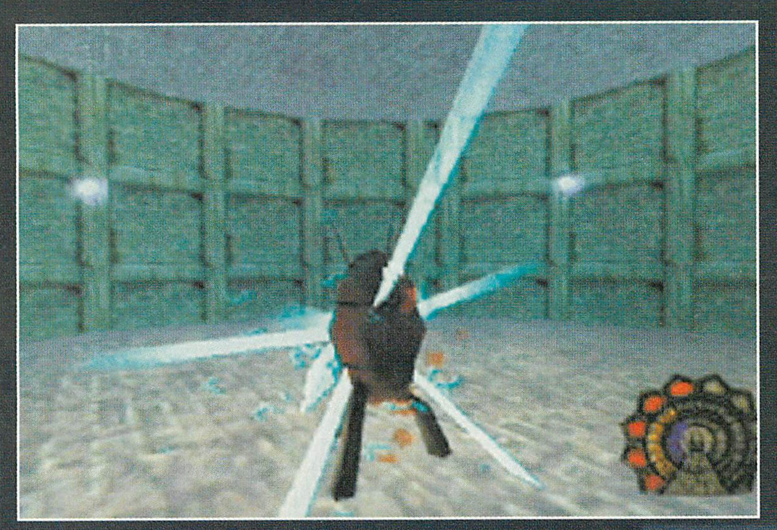


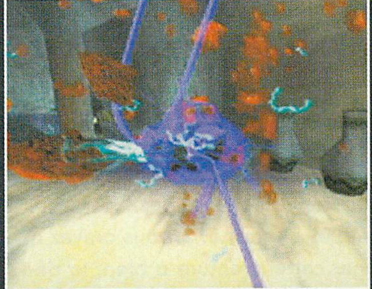
L'Uzi fait partie des nombreuses armes que vous pourrez découvrir pendant vos différentes expéditions.

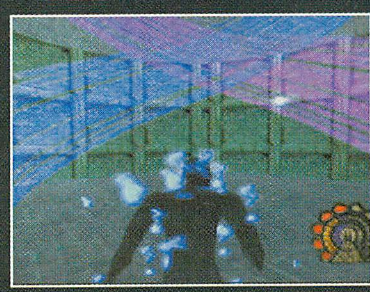


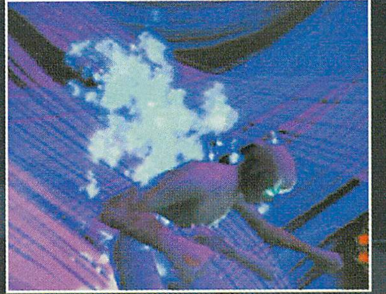


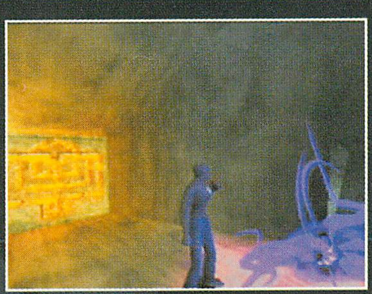


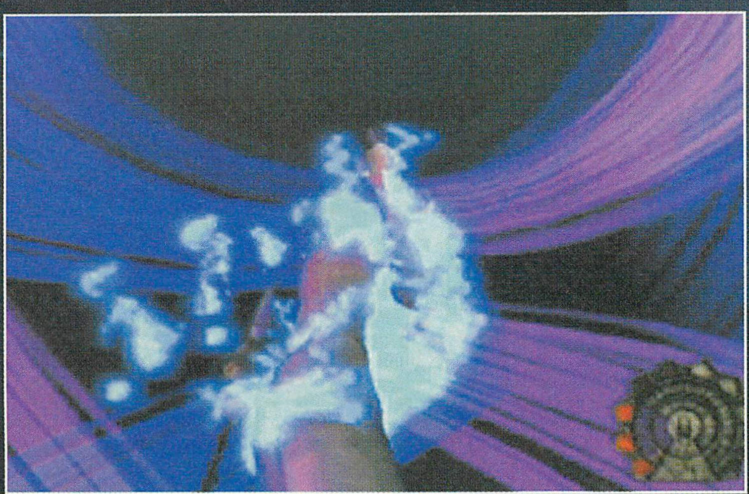










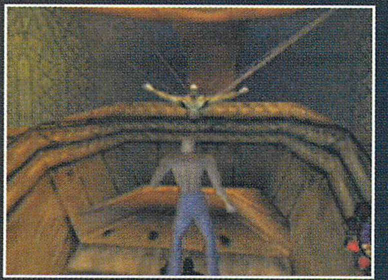


ÂME NOIRE SOURCE DE POUVOIR

Les âmes noires portent plus couramment le nom de Govi dans le jeu. Elles sont enfermées dans des sortes de cocons organiques soutenus par des branches en bois. Il faudra tirer dessus pour les libérer. Sous la forme de vers-luisants (symbole de l'âme) entourés de flammes d'un violet incandescent. Il suffira de vous approcher d'elles pour vous en emparer et bénéficier de leur toute puissance qui sera désormais vôtre. Il faut bien faire attention à chaque niveau car ils ne sont pas toujours évidents à trouver et ils sont indispensables dans votre quête de Gad. N'oubliez pas de les repérer même lorsqu'ils vous semblent inaccessibles : vous pourrez toujours revenir avec de nouveau pouvoir qui vous permettra cette fois de les prendre.

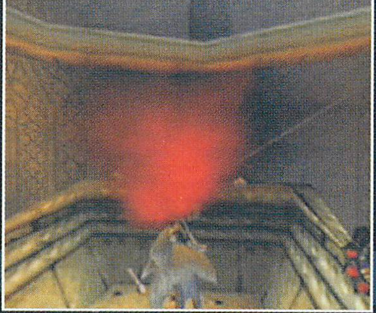
VOODOO LAND

La magie fait partie intégrante du jeu . Au fur et à mesure que vous progressez dans les différents niveaux, il vous faut recueillir un maximum de gads qui sont en fait des sources de pouvoir sur lesquelles vous avez le contrôle. Plus vous les accumulez plus ils décuplent vos dons mystiques et vous donnent un regain de puissance symbolisé par des tatouages sur votre corps (escalader des cascades de sangs, toucher le feu sans dommages ou marcher dans la lave). Pour accéder à ceux-ci, ils vous faudra recueillir un maximum d'âmes noires (govis) qui au bout d'un certain nombre vous ouvrent les passage au niveau supérieur. Le titre est parsemé de signes relatifs au vaudouisme que ce soit l'ours en peluche avec des aiguilles plantées un peu partout, les livres d'incantations et des objets qui ont tous une signification précise.







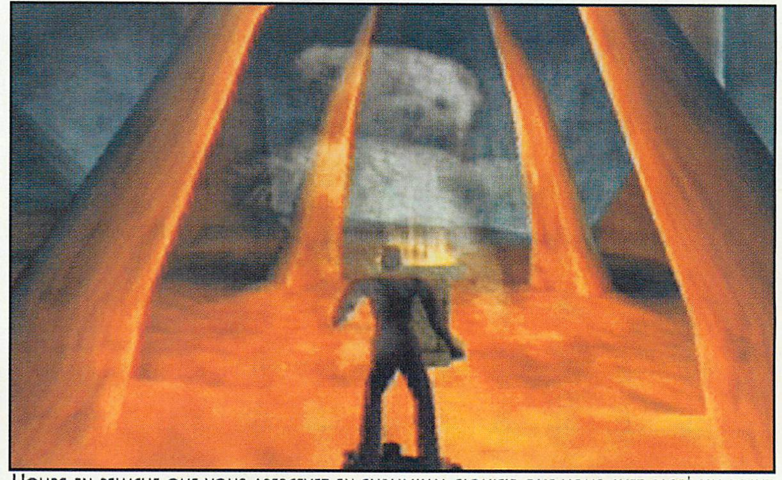






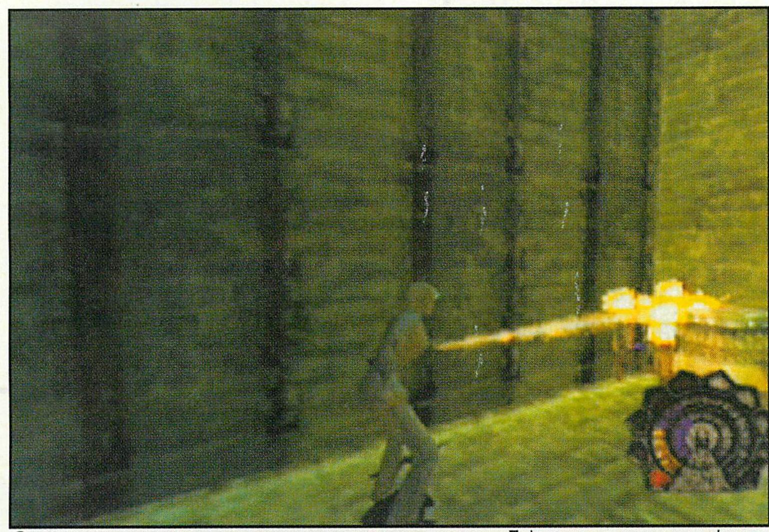
jeu. Ils ont mit en scène les tueurs en séries les plus connus de ces derniers siècle à travers l'histoire de manière intelligente et en adéquation avec le fil conducteur de l'intrigue. Il serait dommage de vous révéler les rouages et les mécanismes, cela vous ferait perdre une partie de ce qui fait l'intérêt du titre. Sachez simplement que vous rencontrerez une pléiade de choses peu recommandables comme des zombies à deux têtes très rapides, des lézard armé de crochet de boucher, de redoutables femmes statufiées, des âmes errantes.... et c'est loin d'être terminé. Si vous arrivez à mener cette aventure à bien, le dénouement ne vous laissera pas indifférent. Croyez-le ou non, mais le jeu en vaut la chandelle.

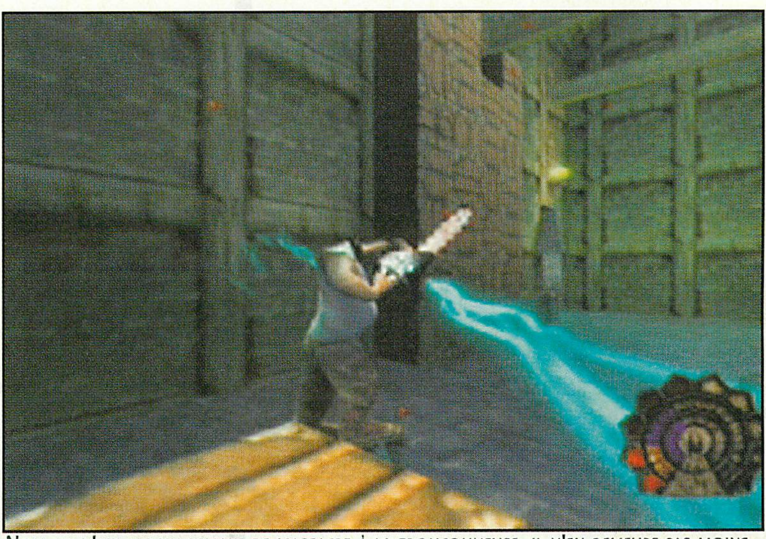

Le bâton est une arme magique qui doit être rechargée après utilisation. La recharge se trouve dans les amphores qui fourmillent dans les tableaux.


L'ours en peluche que vous apercevez en subliminal signifie que vous avez passé un point de sauvegarde. Si vous mourrez, vous recommencerez à ce point précis.

THE SHADOW MAN, LE LARA CROFT DU GORE

Le meilleur pour la fin, celui que vous allez être tout au long de ce périple incroyable, le Sahdow Man. Une modélisation du personnage qui est un peu rigide mais que l'on excuse facilement en sachant qu'il est mort-vivant. Ce qui explique sa démarche saccadée et parfois peu réaliste. Il peut faire un grand nombre de choses, nager, courir, grimper, sauter et se faufiler. La prise en main demandera un peu d'entraînement, mais ne vous inquiétez pas, les programmeurs ont pensé à tout, et le premier niveau constitue plus une répétition qu'un challenge difficile, de tous les mouvements que votre personnage peu effectuer. Au départ votre arme est on ne peu plus classique : un flingue, mais pendant votre quête vous pourrez acquérir plein de petits objets destructeurs à souhait.


On pourrait appeler cette arme le lance-flammes vaudou. Très efficace, mais qui réduit vos ennemis en cendres à tel point que vous ne pouvez vous alimenter leurs restes.


Non, ce n'est pas un remake de Massacre à la tronçonneuse, il n'en demeure pas moins qu'un coup bien placé vous fera assez mal.

L'ENFER SUR TERRE

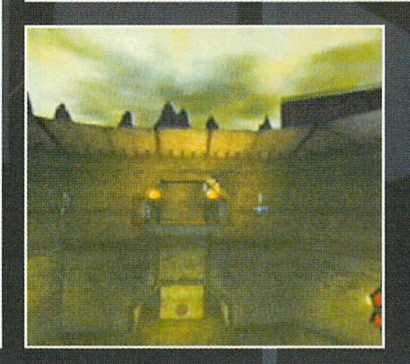
Les décors ne sont pas en reste. On est impressionné devant leur ampleur et la prolifération de détails qui rendent l'atmosphère de plus en plus pesante au fur et à mesure que l'on avance. Ne serait-ce que lors du premier niveau dans le bayou en Louisianne. A un moment donné vous êtes en train de marcher dans le fleuve qui mène à l'Eglise, vous pouvez remarquer des essaims de moustiques qui volent au-dessus de l'eau. L'atmosphère est tout de suite plus pesante, humide et l'air que vous respirez devient étrangement chaud. La suite est encore plus criante d'horreur et de vérité : des rivières de sang, un hôpital psychiatrique à faire passer celui de Vol au dessous d'un nid de coucou pour un Club Med aux Antilles et une prison qui ferait passer la Santé pour une suite cinq étoiles au Ritz.

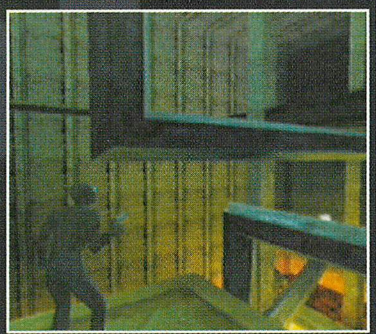














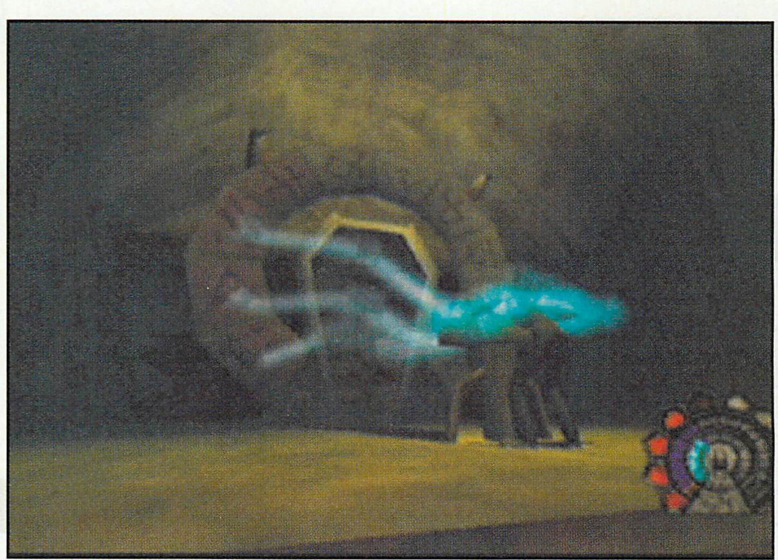
Notre héros ne fait pas dans la dentelle : il n'hésite pas à allumer le feu quand ça l'arrange.

Dans le monde réel vous trouverez ainsi une mitraillette, un fusil à pompe.... Dans le monde des morts un marteau, un batôn, une mitraillette organique (le violator).... Pour empêcher le terrible désastre qui se profile à l'horizon, celles-ci ne suffiront pas et un tas d'objet seront très utiles, voir indispensables. Les rétracteurs (qui permettent d'accéder au 'boss'), l'eclipseur, l'ours en peluche, les cadeaux (avec 100 vous gagnez un niveau de vie en plus) et des pouvoirs représentés sous la forme de " gad " (tatouages vaudous) qui orneront le corps du personnage au fur et à mesure de leur découverte respectives.

UN HÉROS QUE L'ON AIMERAIT RÉCURRENT

Enfin, il est là, le premier jeu d'aventure presque parfait sur la console Dreamcast. En effet : quelques bugs de chargement viennent un peu perturber votre partie. Mais nous serons indulgents, dans la mesure où faire la fine bouche avec Shadow Man, ce serait faire partie des gens qui trouvent Cindy Crawford moche parce que elle a un grain de beauté disgracieux sur le visage. Un temps de chargement un peu plus long que la moyenne des jeux sur la console et nos critiques s'arrêteront là d'elles-mêmes. On ne saurait que trop vous conseiller de vous le procurer rapidement car vous ne serez pas déçusj bien au contraire. Nous en tout cas, au sein de la rédaction, on est impatients de voir le prochain numéro des aventures de Shadow Man (s'il-vous-plaît Monsieur Acclaim). Cependant, un dernier conseil aux plus jeunes d'entre nous : certaines parties du jeu et certains passages peuvent être assez violents, voir effrayants, et à déconseiller aux âme sensibles. Ceux qui voudront quand même franchir le pas, n'oubliez pas que ceci n'est qu'une fiction.

El Tuco

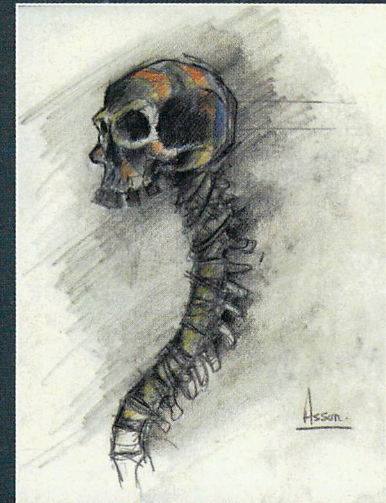


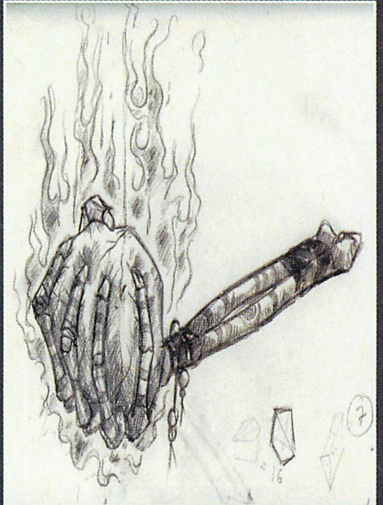
Cette porte est un des accès qui mène au niveau supérieur. Vous devez avoir récolté plusieurs govis avant d'être apte à les passer.



CROQUIS RÉVÉLATEUR

Les esquisses et les plans sont le préalable à tout travail pour concevoir un jeu. La première approche est de rédiger un scénario qui indique quels sont les caractéristiques de chaque personnage qui fait partie de l'histoire. Préciser si son aspect d'origine va connaître des modifications physiques au cours de la partie, et si oui lesquelles. Une fois que tous ces éléments sont intégrés, le dessinateur rentre en scène et ses croquis servent de bases aux informaticiens.

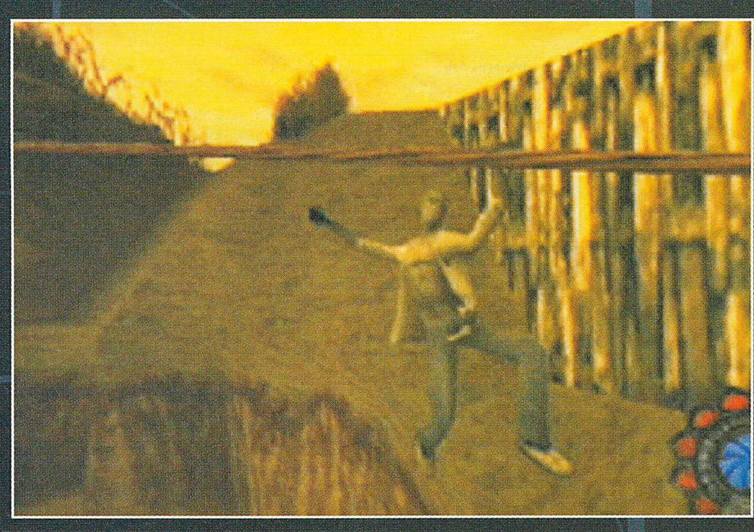






JARDIN D'ACCLIMATATION

Le premier niveau de Shadow Man est en quelque sorte le préambule à toutes les actions que vous pourrez effectuer tout le long de l'aventure. Le Bayou en Louisianne est une répétition générale de ce qui vous attend. (Un peu à la manière de la maison de Lara Croft dans la série des Tomb Raider.) Vous aurez donc la possibilité de nager dans un lac, courir, pousser des objets, tirer dessus, vous suspendre à une corde pour traverser des gouffres, sauter, escalader et ouvrir des portes. Lorsque vous aurez trouvé l'ours en peluche, vous serez apte à vous téléporter dans tous les niveaux que vous avez déjà parcourus.

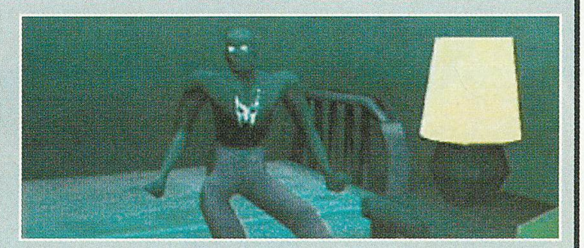
















UN GÉNÉRIQUE QUI FAIT FROID DANS LE DOS

La séquence d'ouverture de Shadow man fait penser au générique du film Seven dans sa conception et sa réalisation. Vous voyez des images presque subliminales de visages peut réjouissants en surimpression sur l'écran. L'introduction pose les bases de l'aventure en laissant planer un mystère opaque sur le rôle que va jouer chacun dans l'histoire. Jacques L'éventreur, L'énigmatique et diabolique Légion, la prêtresse amie et inspiratrice du Héros, et enfin le Shadow Man, clé d'une énigme qui réserve bien des surprises. Le tout sur Sonate au clair de lune de Beethoven. Il n'avait sans doute pas prévu que son oeuvre servirait d'aussi sombres desseins et qu'elle réussirait à faire palpiter quelques coeurs d'émotions certainement contradictoires avec la vertu originale apaisante du morceau.

17 Graphismes

Ils sont de toute beauté et ils n'ont rien à voir avec toutes les autres versions, quel que soit le support. Les effets de lumière, l'aspect des décors et les textures font beaucoup pour l'ambiance du jeu.

15 Animation

Le jeu est parfaitement fluide quatre vingt-dix pour cent du temps. En effet un bug de chargement intempestif vient se glisser de temps en temps dans la continuité d'une action et vient ralentir le jeu un quart de seconde. C'est peu, mais à la longue, cela devient énervant. De plus, une meilleure animation des personnages n'auraient pas été de trop.

17 Son

Une musique très bien choisie, des sons en parfaite harmonie avec l'ambiance générale du titre et une digitalisation des voix, tout reste dans le ton. Au passage, vous reconnaîtrez certainement des doubleurs réputés d'acteurs très connus.

15 Jouabilité

En dépit d'un temps relativement long pour bien intégrer toutes les fonctions disponibles, elle reste abordable dans sa conception, qui n'est pas dénuée de bon sens. Le bouton analogique fait vite oublier la croix multidirectionnelle. Le seul défaut que l'on pourrait évoquer, c'est l'abscence d'une gestion pour les demi-tours du personnage.

18 Intérêt

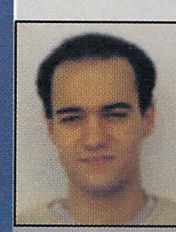
Il est énorme à partir du moment où vous êtes plongé dans l'intrigue. Rares sont ceux qui la trouveront peu intéressante. De plus, il vous faudra un savoir-faire certain et de nombreuses heures de jeu acharnées, les mains crispées sur le paddle avant de pouvoir le terminer complètement.

En Conclusion

Vous attendiez un vrai jeu d'aventure sur la Dreamcast : le voilà. Il n'est pas parfait, il ne plaira pas à tout le monde , mais ceux qui l'auront choisi ne jureront que par lui pour motiver auprès de leurs amis l'achat d'une Dreamcast pour un jeu d'aventure. Quant à nous, on ne boudera pas notre plaisir : on adore.

90%

Re-Volt



Après les différentes versions sorties sur Playstation, Nintendo 64 et PC, et qui n'avaient pas franchement convaincu votre appétit vidéoludique, Revolt refait son come-back sur la console de vos rêves grâce (ou à cause) d'Acclaim. Reprenant le principe de Micro Machines à la sauce 3D, ce jeu de course se fera-t-il le poids face à des pointures comme Sega Rally 2 ou Speed Devils ? Il semble bien que le pari soit enfin réussi tant le fun est omniprésent dans ce soft ; alors oubliez dès à présent vos préjugés et retombez en enfance le temps d'un test...

Fiche Technique

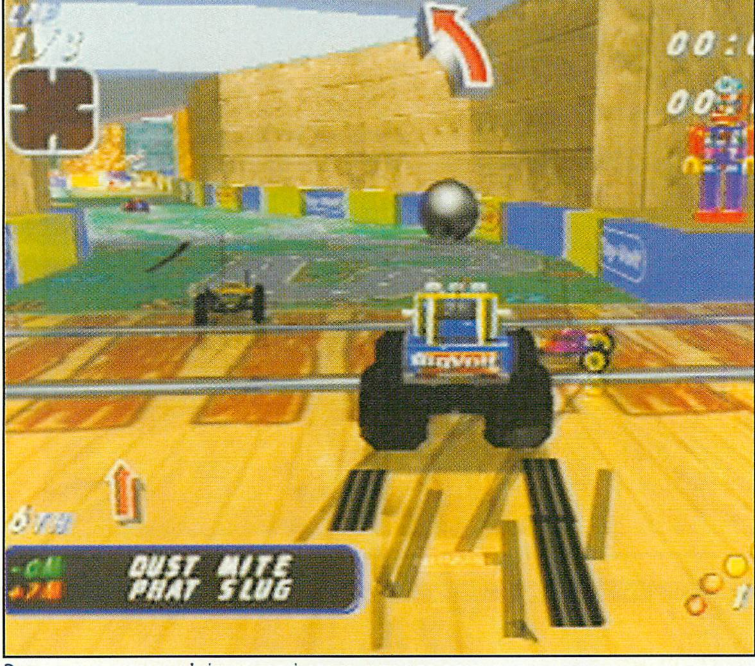
Editeur :	Sega
Concepteur :	Acclaim
Type :	course de voitures
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo.

«Pour tous les nostalgiques, Acclaim a pensé à eux en leurs faisant revivre ces tendres années avec ce jeu de course en 3D, les mettant au volant de voitures miniatures télécommandés comme le fameux Micro Machines.»

Europe Souvenez-vous de vos parties interminables avec vos voitures Majorette à refaire les cascades de vos séries préférées comme Starsky et Hutch ou Shérif, fais-moi peur... Le temps de l'insouciance et de l'innocence caractéristiques de nos chères petites têtes blondes... Pour tous les nostalgiques, Acclaim a pensé à eux en leurs faisant revivre ces tendres années avec ce jeu de course en 3D, les mettant au volant de voitures miniatures télécommandés comme le fameux Micro Machines. Et c'est un véritable plaisir de se retrouver à la place d'un schtroumpf tout en slalomant dans un supermarché ou en sautant de toit en toit tel un vulgaire chat de gouttière. Mais dès la première partie, y'a comme un p'tit hic...



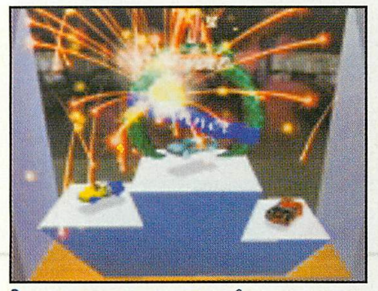
Il est sympa ce nouveau jeu de foot d'Acclaim, non ?



Dans le toy world, n'hésitez pas à jouer avec vos boules..

C'est quoi, cette jouabilité ?

Les premières tentatives de conduite sont plutôt catastrophiques, tant ces satanées petites voitures en ont sous le capot; ce sont de véritables bombes nerveuses et le moindre faux-pas est tout de suite sanctionné par un adieu définitif de vos concurrents. Heureusement que ces derniers n'ont pas l'outrecuidance de klaxonner de manière provocatrice, sinon j'aurais éclaté ma console d'énervement !! Mais ma conscience professionnelle étant plus forte que mes ardeurs, je ne me suis pas laissé impressionner pour si peu, et je ne l'ai pas regretté. Un minimum d'effort est nécessaire pour conduire ces boules de nerfs comme un parfait as du volant, mais vous serez largement récompensé par le plaisir de la victoire chèrement acquise. Il vous faudra aussi une sacrée dose de patience pour tout débloquer parce qu'il y a pas mal de boulot qui vous attend, les gars.


Patient, tu dois rester, si être premier, tu veux...



Avant de les gagner celles-là, vous aurez balancé votre pad une cinquantaine de fois.



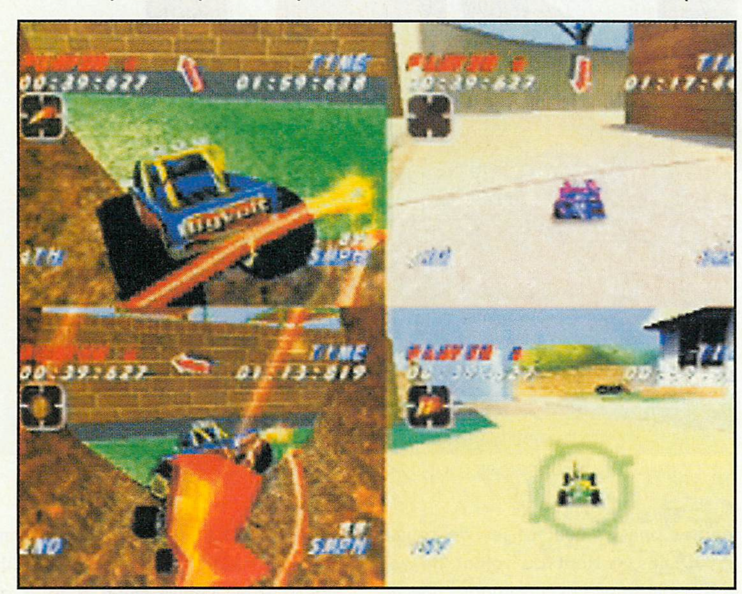
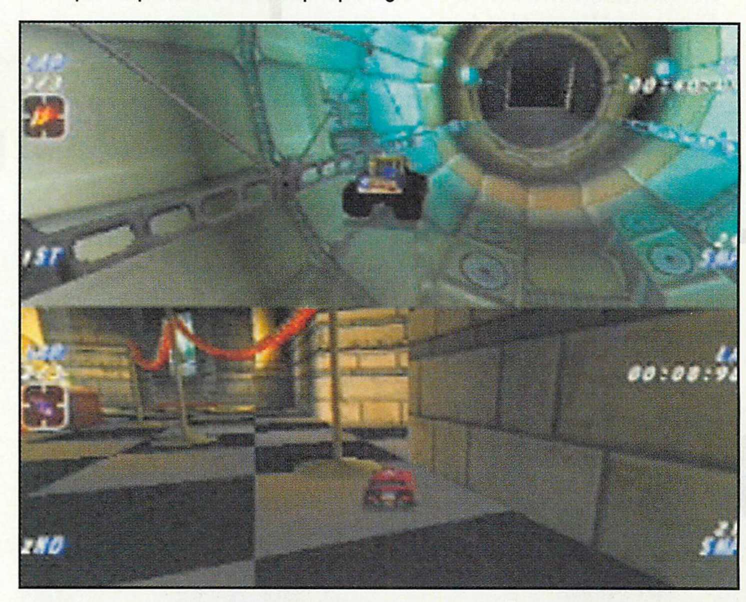
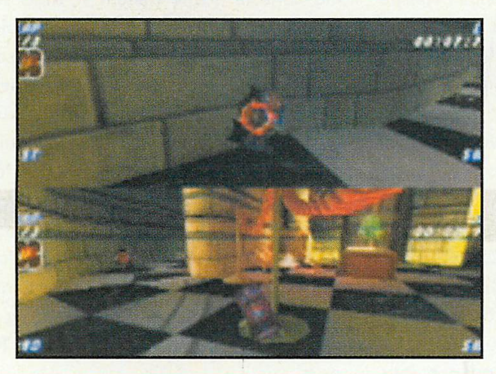
Les départs sont dignes d'un 15 août : vive les embouteillages !!

Un sacré challenge

Le menu, représenté dans une interface sympathique figurant un magasin de jouets, propose pas mal de modes: single qui permet de refaire les courses acquises, championship où il vous faut gagner les différentes coupes (bronze, silver, gold, platinum) à travers quatorze circuits jouables en miroir et reverse, le contre la montre qui vous permet de battre des records de vitesse, le practice pour apprendre par coeur vos pistes préférées sous toutes les coutures, le stunt arena où il faut choper un trentaine d'étoiles éparpillées sur des rampes, des loopings et autres half-pipe, le track éditor où vous pouvez laisser libre cours à votre imagination en créant n'importe quel circuit tortueux, et enfin l'incontournable mode multijoueurs qui est un monument de fun à deux, trois ou quatre joueurs. A travers des décors très variés et complexes comme le musée et son squelette de T-Rex, le jardin botanique et sa serre, le Toy world qui n'est pas sans rappeler un certain Toy Commander, la ghost town et son am-

TOP CONVIVIAL !

C'est bien connu, le plaisir n'est pas le même quand il est ressenti individuellement ou quand il est vécu à plusieurs. A un, c'est bien, à deux, c'est mieux, mais à quatre, c'est le nirvana (et ce, quel que soit le domaine exploré... N'hésitez pas à nous écrire pour nous exposer votre opinion, voire vos expériences...). L'écran séparé en quatre fait perdre certains détails et le brouillard s'épaissit, mais le plaisir procuré n'en est que plus grand !!

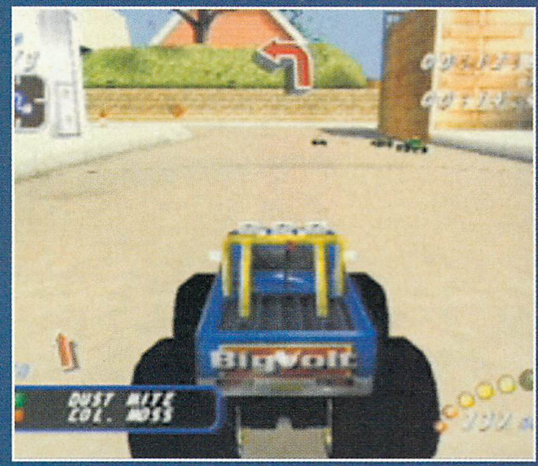




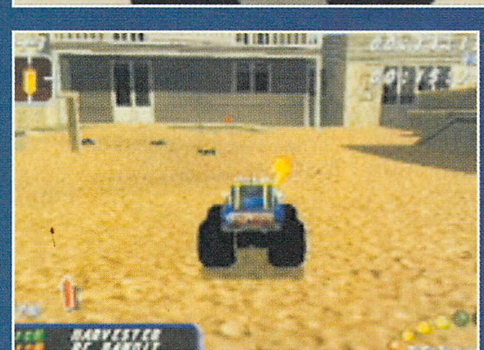


avis

Revolt est vraiment une excellente surprise. D'un point de vue graphique il est magnifique et l'animation ne souffre d'aucun ralentissements. Mais là ou ce titre prend son envole dans le domaine du ludique, c'est lorsque vous jouez à plusieurs. Il est incroyablement fun et promet de bien occuper vos longues soirées d'hiver. Une sorte de Mario Kart inventif et innovant pour la Dreamcast, Il ne peut pas vous laissez indiférent.

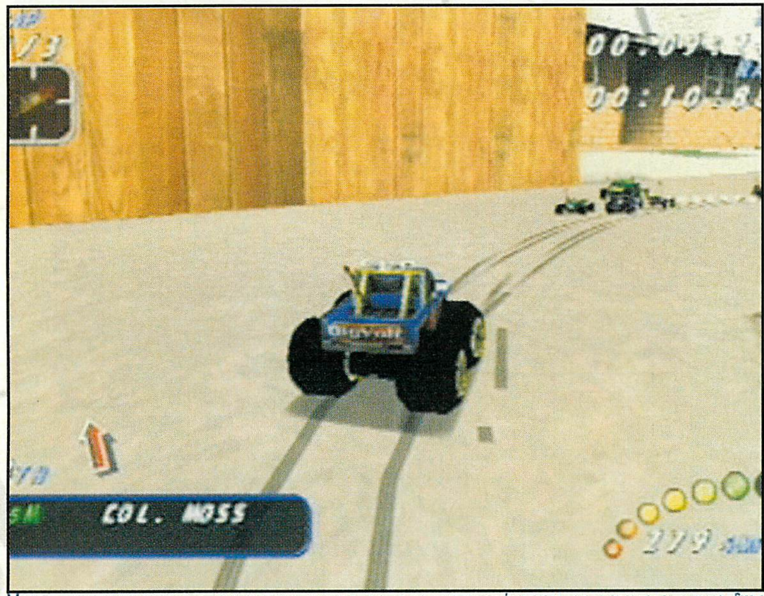
El Tuco



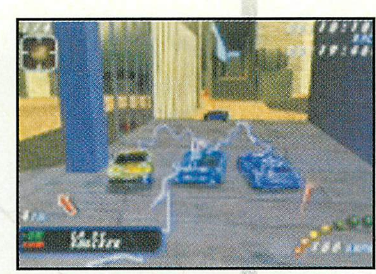


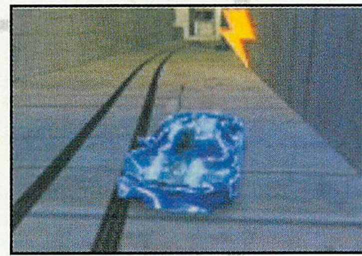
PLEIN LA VUE

De nos jours, dans tous les jeux de course, le minimum syndical est de proposer différentes vues (surtout sur une console Sega qui a, quand même, inventé ce principe). Revolt n'échappe donc pas à la règle en nous proposant trois visions durant la course (c'est un peu juste, mais bon...) : une vue intérieure pour un maximum de sensations, une vue intermédiaire du toit pour bien apprécier les distances et une vue éloignée qui permet de mater des décors de toute beauté.



Vous pouvez toujours suivre les traces de gomme laissées sur le bitume si vous êtes paumé...


A trois, il y a une ambiance électrique (comme les jours de bouclage avec l'équipe de Dreamzone) !


Y'a comme un court-jus...

«Comme dans Mario Kart ou Crash Team, il existe différentes armes pour vous aider dans votre quête de victoire; elles sont représentées sur la piste par un éclair assez difficile à distinguer dans toutes ces couleurs et sont données aléatoirement. »

biance Far West ou le fameux Toytanic déserté de tous ses passagers (ils ont dû voir le film et son heureux dénouement pour ne pas embarquer cette fois-ci ?...), vous serez amené à vous battre pour la première place sans trop vous marrer (c'est assez difficile, mais bon...). Comme dans Mario Kart ou Crash Team, il existe différentes armes pour vous aider dans votre quête de victoire; elles sont représentées sur la piste par un éclair assez difficile à distinguer dans toutes ces couleurs et sont données aléatoirement. Elles sont assez délirantes, mais restent quand même classiques, ainsi on vous accorde des missiles, des bombes à eau, des aimants, des flaques d'huile, un boost ou l'étoile qui freine tout le monde. Contre vos potes c'est efficace, mais l'ordinateur s'en sort un peu trop facilement à mon goût. Le challenge est donc relevé, et ce n'est pas en une heure que vous débloquerez tous les circuits et les 28 voitures aux caractéristiques différentes. Bon courage...

Emmanuel

OHH ! LA BELLE ROUGE !

Selon l'item que vous avez péniblement ramassé, les effets de lumière varient... Il arrive, de temps en temps, qu'il y ait des explosions dignes d'un 14 juillet et d'un réveillon réunis. C'est d'une grande beauté, c'est efficace et ça ne ralentit jamais : si ce n'est pas le bonheur ça ?







17 Graphismes
Les modèles réduits sont superbement modélisés, les décors sont d'une richesse incroyable et les différentes textures sont criantes de vérité. Dommage qu'à quatre, le clipping soit trop présent.

17 Animation
L'impression de vitesse varie en fonction du modèle conduit, mais elle reste toujours correcte. Certaines parties des décors sont animées comme des ballons, des jets d'arrosage ou des trains et ce, sans aucun ralentissement.

15 Son
Les musiques techno-dance sont sympathiques (pourtant, ce n'est pas du tout mon style, vive le hard-rock!!!). Quant aux différents bruitages, ils sont réalistes sans être impressionnants.



12 Jouabilité
La prise en main des différents bolides miniatures est très délicate, voire pénible. Mais si vous vous donnez du mal, vos efforts seront récompensés par un jeu terriblement fun. Ne vous laissez pas rebuter par la difficulté de la maniabilité, on s'y fait à force de ténacité.

16 Intérêt
Le nombre de courses est potable si on prend en compte le mode miroir et inverse; le niveau de difficulté est assez élevé et le mode multi-joueurs est indémodable. Bref, vous en aurez pour votre argent et les nuits blanches sont à prévoir dans les prochains jours...

En Conclusion
Revolt est un très bon jeu de course, au fun sans cesse présent et à la durée de vie sérieuse. Les graphismes sont magnifiques mais la réalisation aurait pu être un peu plus poussée. Vous pouvez vous l'offrir pour Noël sans crainte, sauf pour vos nerfs lors des premières parties tant la prise en main est difficile. Mais le jeu en vaut la chandelle (pour les amoureux des clichés).

90%

World Wide
Soccer 2000



Neo Alex vous avait déjà mis la puce à l'oreille le mois dernier sur le côté approximatif du jeu. La version définitive de cette simulation de football confirme bien nos craintes. Les fans de la série qui attendaient avec impatience l'apparition du quatrième volet sur la Dreamcast vont être légèrement désappointés. World Wide Soccer 2000, ou la chronique d'une déception annoncée...

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Silicon Dreams
Type :	sport
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo.



Les aimants font partie des nouveaux équipements, le ballon ne voulant pas se décoller de la chaussure.

« On a déjà vu mieux sur d'autres supports. La gestion des effets de lumière est dans l'ensemble assez percutante, bien que parfois certaines incohérences viennent se glisser en plein milieu d'un match. »

DES GRAPHISMES JUSTE CORRECTS

Graphiquement on ne peut pas dire que l'on soit en extase totale devant la texture des joueurs qui est convenable mais ne brille pas par des détails somptueux. On a déjà vu mieux sur d'autres supports. La gestion des effets de lumière est dans l'ensemble assez percutante, bien que parfois certaines incohérences viennent se glisser en plein milieu d'un match. Alors que le soleil brille, vous constaterez avec étonnement que la pluie fait son apparition et que ce n'est pas ce qui va arrêter le beau temps : deux conditions météo pour le prix d'une, il fallait y penser. La prise en main ne pré-

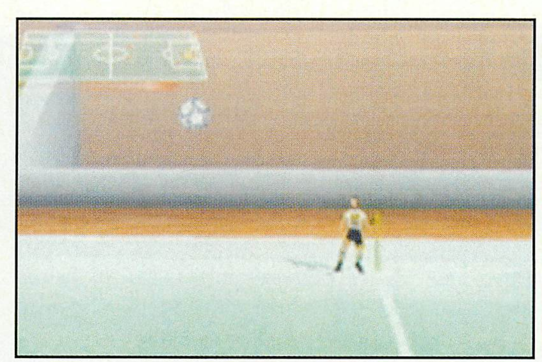
Europe On ne pourra pas nous accuser d'avoir été partiaux par rapport à notre jugement dans la mesure où c'est la première simulation de football sur la console 128 bits. On était impatient de pouvoir apprécier ce que la Dreamcat apporterait par rapport aux autres consoles. Mais notre indulgence, même si le titre n'est pas une catastrophe, a des limites. World Wild Soccer propose des options qui balayent tout ce que vous pouvez imaginer sur une simulation de foot. Du match amical basic au championnat personnalisé en passant par les coupes internationales. Vous pourrez faire votre choix pour disputer une rencontre entre plus de 70 équipes qui évoluent en club ou en national à travers le monde (la bonne surprise est de pouvoir jouer avec les joueurs qui s'affrontent en ligue japonaise). Les stades, les conditions météorologiques et le moment des matchs seront complètement modulables dans le menu.

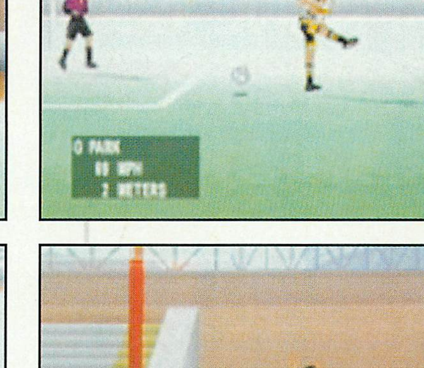


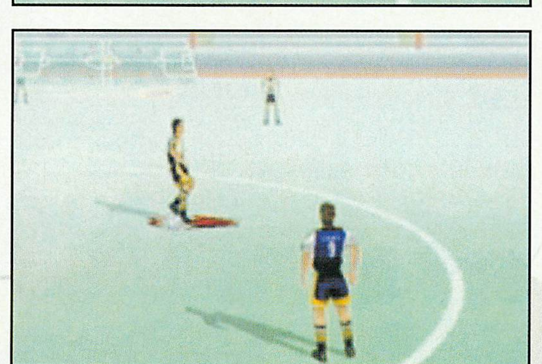
Une tête plongeante au ras du sol. Plus facile à effectuer qu'il n'y parait, on peut carrément les enchaîner.

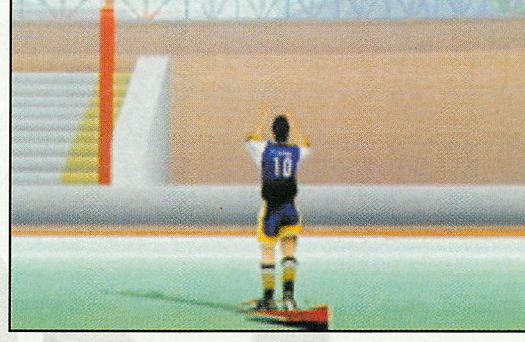
PRACTICE (ENTRAÎNEMENT) DANS LE BROUILLARD

Le mode practice permet de se familiariser avec les touches. Il se déroule sur un terrain sans public et vous enchaînez les actions qui vous posent le plus de problèmes. Utile et agréable, il soulève néanmoins une question : pourquoi se déroule-t-il nécessairement et obligatoirement dans un épais brouillard blanc ?



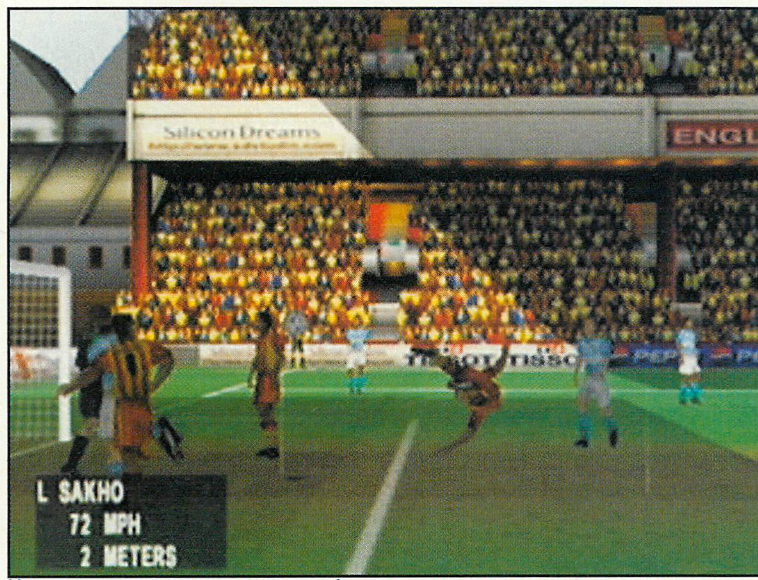












UNE ACTION QUE TOUS LES ATTAQUANTS RÊVENT DE FAIRE PENDANT UN MATCH : UN CISEAU QUI SE SOLDE PART UN BUT.

sente aucune difficulté et vous pourrez rapidement vous essayez à des figures dignes des plus grands.

UNE ANIMATION DÉSOLANTE

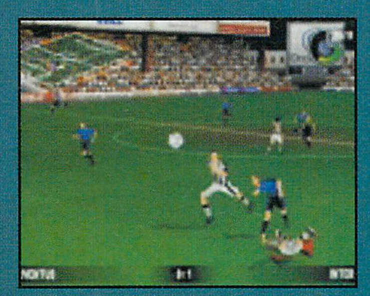
Les développeurs n'ont pas fait preuve de la plus grande agilité en ce qui concerne l'animation. Les ralentissements sont tels que parfois vous avez l'impression de jouer sans gravité, comme sur la Lune (D'où la célèbre phrase du footballeur Armstrong : «Une petite passe sur la Lune, mais un grand match pour l'humanité»-ndc). Parfois lorsque vous passez près des tribunes, vous avez l'impression que vous vous repassez un ralenti. Plus quelques bugs ici ou là, qui finissent de faire de l'animation de ce jeu le plus gros point noir (il est même arrivé que le soft plante carrément). De plus, pendant une partie en mode deux joueurs alors qu'un attaquant allait marquer un but, le gardien se volatilise (on se serait cru dans la série 'flash') devant les filets. Ce n'était pas une hallucination, car l'erreur était visible en mode replay. L'aspect technique reste correct et relève le niveau. On est simplement déçu que les gens de Silicon Dreams n'aient exploité qu'une petite partie du potentiel de la Dreamcast pour World Wide Soccer 2000.

El Tuco

COUP DE PIED AU BUT, COUP-FRANC, COUP DUR !

Toute la panoplie des coups de pied arrêtés est développée sur World Wide Soccer 2000. Afin de vous simplifier la tache, une flèche jaune vous indique où le ballon va atterrir et vous pouvez peaufiner vos trajectoires au millimètre. Paradoxalement, les coups les plus difficiles à faire en matière de football sont les plus faciles à réaliser sur la simulation. Vous pourrez presque à chaque fois faire des retournés qui se solderont par un but les trois quarts du temps.











14 Graphismes

On était en droit de s'attendre à beaucoup mieux sur un support qui nous a déjà prouvé ses capacités, ne serait-ce qu'avec Soul Calibur. Les décors et les persos sont corrects, mais les détails auraient mérité un peu plus d'attention.

12 Animation

Il y a un trop grand nombre de ralentissements pour ne pas les remarquer. La fluidité s'en ressent immédiatement et les bugs finissent d'entacher le titre.

12 Son

Les bruits lors des différents tirs sont loin d'êtres réalistes et ne donnent aucune impression de puissance. La foule est cependant assez bien gérée au niveau de ses réactions et les commentaires font partie des moins saoûlants, toutes simulations confondues.

16 Jouabilité

Un des points positifs du jeu. La prise en main est rapide, elle permet très rapidement de se faire plaisir avec des actions spectaculaires. La configuration des mouvements est facilement gérable par le stick analogique.

13 Intérêt

Les options constituent un sérieux gage de diversité. Le grand nombre d'équipes autorise beaucoup de combinaisons et, c'est une première, les équipes japonaises font leur apparition sur la version européenne. Cependant, la réalisation du jeu atténue notre plaisir.

En Conclusion

Pour être très honnête si vous êtes un grand fan de simulation de foot et que vous n'y regardez pas de trop près, il se peut que vous puissiez prendre du plaisir avec Worl Wide Soccer 2000. Les autres seront déçus par un titre qui promettait beaucoup, et qui au final déçoit.

75%

WWF Attitude

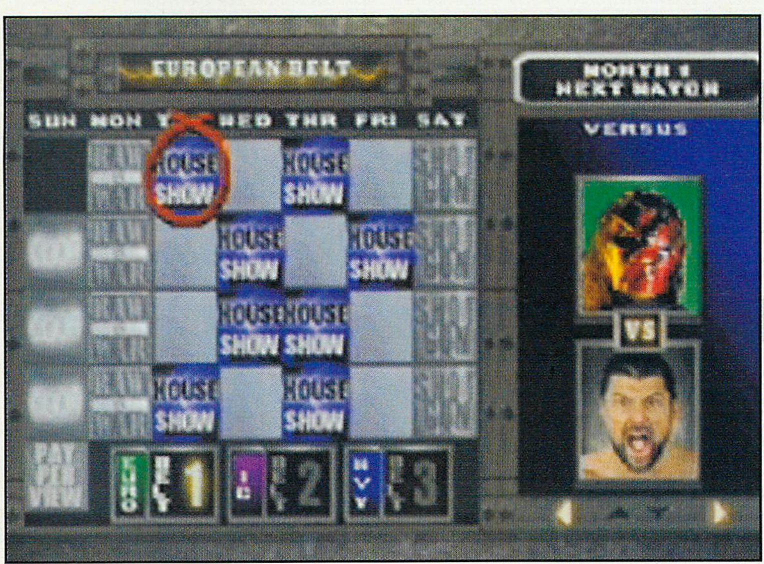


Les meilleurs athlètes de la World Wrestling Federation sont à votre disposition pour revêtir leurs plus beaux collants et s'en balancer plein la figure sans aucune autre concession que celle faite au ridicule. Une preuve supplémentaire que celui-ci ne tue pas. WWF Attitude est le plus grand paradoxe du jeu vidéo sur Dreamcast. Comment Acclaim est-il capable de mettre au point un titre comme Shadow Man et en même temps nous présenter cette affligeante et nullissime simulation de catch ?

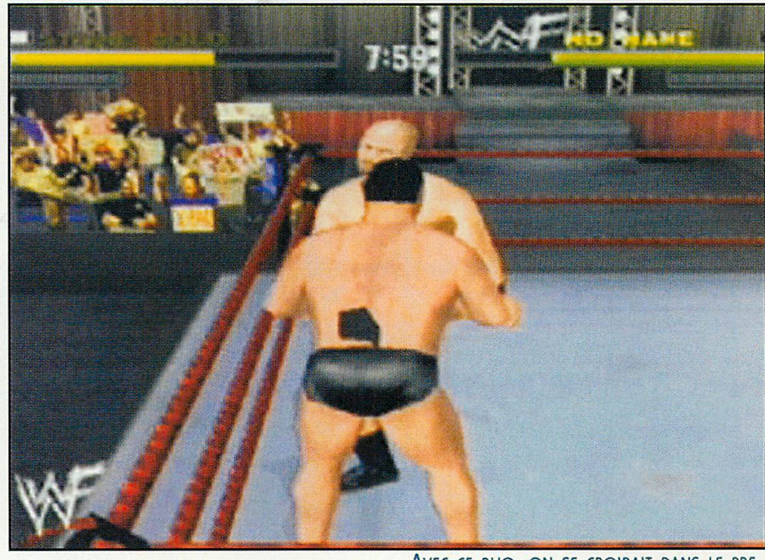
Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Acclaim
Type :	simulation de catch
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	oui
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo

TESTS



Un menu championnat vraiment très clair et assez complet.



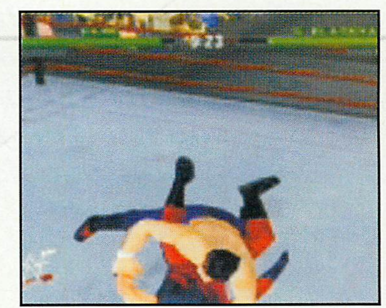
Avec ce bug, on se croirait dans le premier Terminator au moment où Arnold s'occupe du loubard.

Europe Les grands fans de catch doivent se poser deux questions en voyant WWF Attitude. La première est de se demander si on ne les considère pas comme d'immenses abrutis qui se contentent du strict minimum en matière d'animation, et la seconde : Acclaim ne devrait-il pas installer des alco-tests dans les salles où les concepteurs se déchaînent ? Pourtant on peut trouver un balbutiement de début de réponse à ce titre désolant. Les licences qui donnent le droit d'utiliser des catcheurs existants ont dû coûter tellement d'argent qu'il ne restait que trois francs pour réaliser le titre. La jouabilité est une véritable catastrophe : coups irréalisables, faire avancer son personnage rapidement relève de l'utopie, et insister risque de vous coûter cher en manettes de jeu.

Graphisme, qui a dit graphisme ?

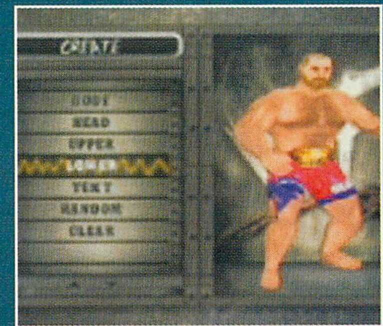
La modélisation des personnages frise le ridicule. L'animation n'est pas en reste, on se croirait dans un film de morts-vivants tellement les mouvements sont peu naturels et saccadés. Le public présent pendant les différentes rencontres est le résultat d'un rapide " copier-coller " d'une veille crêpe bretonne. Si toutefois on peut appeler public deux tondus flanqués d'un pèlerin et d'une malheureuse pancarte. Les décors sont variés, sans pour autant avoir quelque chose d'ex-

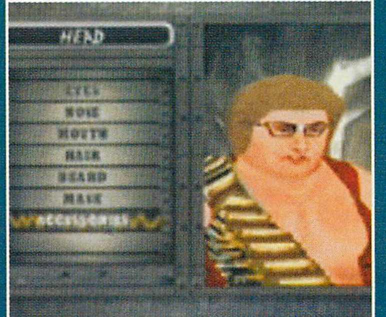

La fantastique animation du personnage au moment de la victoire.

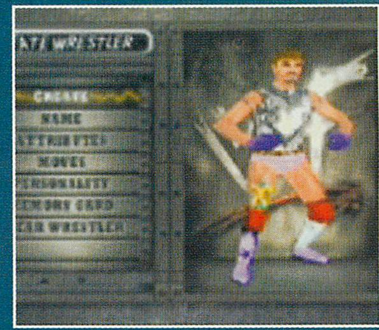

Une situation équivoque avec une position tendancieuse d'homme en collant.

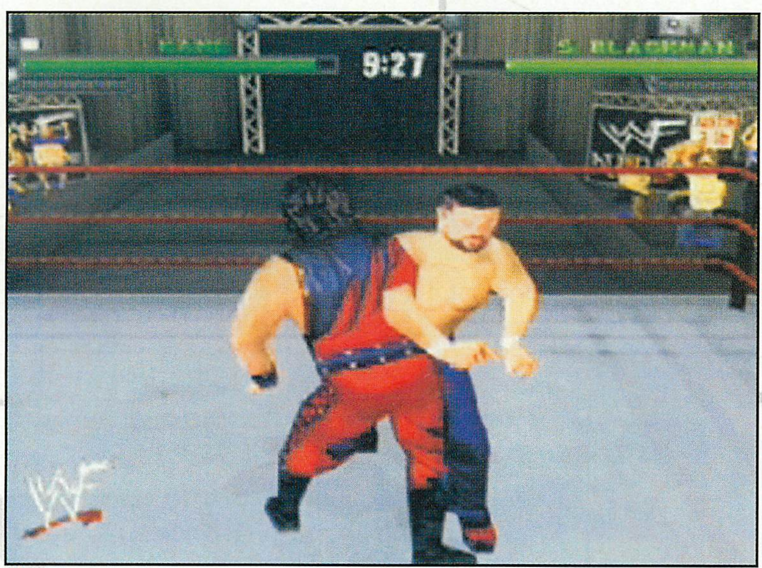
«La modélisation des personnages frise le ridicule. L'animation n'est pas en reste, on se croirait dans un film de morts-vivants tellement les mouvements sont peu naturels et saccadés. Le public présent pendant les différentes rencontres est le résultat d'un rapide "copier-coller" d'une vieille crêpe bretonne.»











Un des nombreux bugs qui remplissent littéralement le titre.

ceptionnel ou d'original. L'ensemble donne une furieuse impression d'à peu près et de négligence caractérisée par le nombre de bugs incalculables qui envahissent l'écran, comme les poils la poitrine velue de notre cher Vincent. La bande sonore est toutefois satisfaisante : les cris de douleur des personnages qui se font écarteler dans tous les sens, et le moment où les vedettes d'un match font leur entrée dans la salle avec un thème musical original pour chacun d'entre eux. Les coups sont un peu moins performants en termes d'impact, dans la mesure où graphiquement cela ne suit pas du tout.

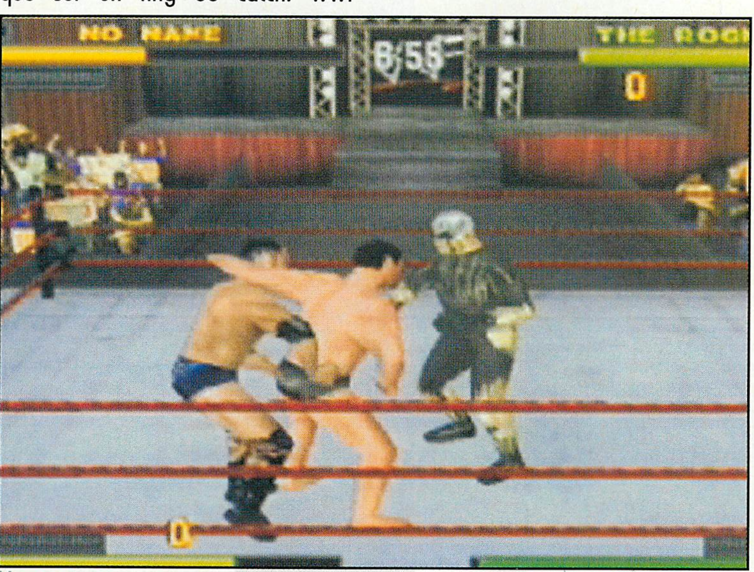
DES MODES À PROFUSION

En matière de combinaisons et d'options de jeu, les développeurs ont ce coup-ci mis le paquet, avec un mode Exhibition, carrière, roi des rois, Pay-per-view qui permet de personnaliser un calendrier de rencontre. Choisissez les règles qui vous conviennent parmi : Hardcore match avec utilisation d'armes pendant le déroulement du combat, Cage match, avec une cage en acier autour du ring, First blood, celui qui verse le premier sang a gagné, coup de grâce, ne gagne que celui qui assène le dernier coup. Mais celui qui remporte notre adhésion à cent pour cent, c'est le mode de création des personnages. Même si les graphiques pêchent un peu, on a le moyen de vraiment s'amuser en créant des hommes ou des femmes vraiment délirants et étonnants sous tous les angles. On reste quand même persuadé que nos différentes réalisations auraient eu plus de succès au bois de Boulogne à la grande époque, plutôt que sur un ring de catch. WWF Attitude est décevant à tous points de vue et on préfère tourner rapidement la page pour s'attarder sur une autre création d'Acclaim comme Shadow Man.

El Tuco

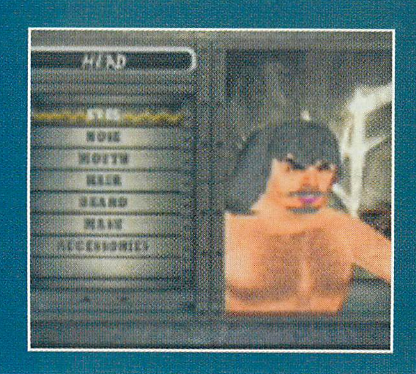

Vous pourrez vous mettre à trois contre un sans que cela ne vous avantage outre mesure.


Lorsque vous jouez à quatre s'instaure un système de relais entre les joueurs.



Vous pourrez vous mettre à trois contre un sans que cela ne vous avantage outre mesure.

LA RÉDAC' AU GRAND COMPLET



Le mode création de personnages nous a permis avec beaucoup de réalisme de vous montrer à quel point vous êtes chanceux le matin en allant travailler de ne pas avoir comme collègues de travail l'équipe de Dreamzone au grand complet. Vincent sera facilement reconnaissable avec sa moquette sur le torse. Neo alex est très seyant avec son slip rose, et Seba devrait arrêter les sucreries. Emmanuel est pas mal non plus avec son soutien-gorge en cuir et votre serviteur ne s'est pas trop négligé.

9 Graphismes

L'ensemble est vraiment sans aucune finesse. Des personnages à la modélisation plus qu'approximative. Des décors à la limite du vide intersidéral et des séquences d'ouverture avant chaque match qui feraient pleurer le plus indulgent des fans de catch.

8 Animation

Une animation qui est lente et sans aucun intérêt. Les persos sont beaucoup trop rigides, on a l'impression d'être face à des robots rouillés plutôt qu'à des athlètes confirmés. La vitesse est proche du zéro absolu.

15 Son

La seule véritable bonne performance du titre. Que ce soit le public vindicatif qui conspue ceux qu'il n'aime pas ou quand il encourage ses favoris ; le bruit des coups est acceptable et les hurlements de douleur sont vraiment réalistes.

7 Jouabilité

Un désastre ! La prise en main est simple. Faire un coup et le déplacer ne l'est pas.

10 Intérêt

A part le mode de création des personnages et les modes à plusieurs (et encore, pas trop longtemps) WWF Attitude est vraiment difficile à avaler de la part d'un éditeur comme Acclaim.

En Conclusion

Une Catastrooooophe !

45%

Vigilante 8
2nd Offense



Suite du jeu sorti sur PlayStation, N64 et PC ; Vigilante 8, surnommé Second Offense pour l'occasion, déboule sur Dreamcast. Si le concept du jeu est proche d'un certain Interstate 76 (PC), la réalisation est tout autre. Aux commandes de véhicules suréquipés, votre objectif est de tout casser. Seulement, la maniabilité spécifique de ce soft suscite de nombreuses réactions. Il y a les pro-Vigilante et les anti-Vigilante. L'heure du test est venue.

Fiche Technique

Editeur :	Activision
Concepteur :	Luxoflux
Type :	action
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible

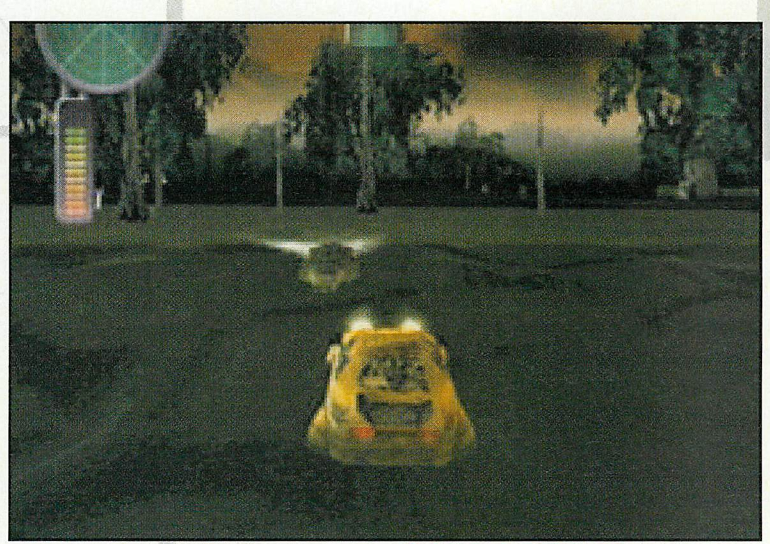

Dans cette situation, vous êtes irrémédiablement bloqué.

Europe Dans le précédent épisode, le gang des coyotes a été vaincu. Cependant, leur chef, Sid Burn, a disparu. Malgré tous les efforts de Slick, patron du conglomérat de l'essence OMAR, les survivants des coyotes ne purent être retrouvés. En 2015, OMAR reste toutefois une des seules entreprises à produire de l'essence. Néanmoins, Slick sait que la défaite des Coyotes l'a empêché de détenir le pouvoir total. Il décide de remonter le temps et se défait du chef de l'organisation qui a éliminé les Coyotes. Toutefois, de nouveaux héros se dressent contre lui...

VIVE LES REMAKES

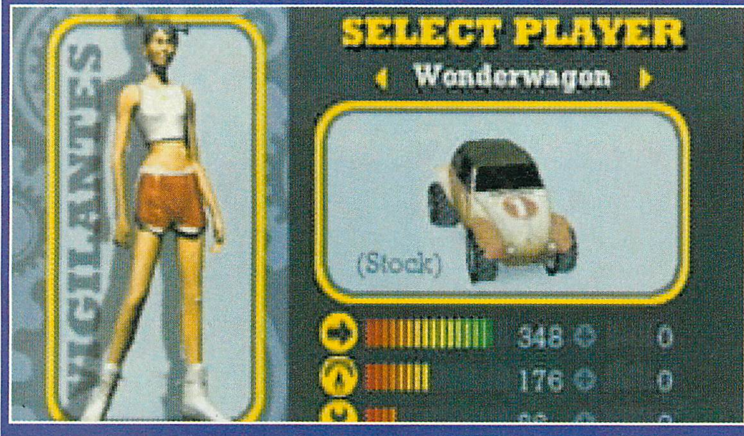
Voilà donc le scénario que l'intro défini en partie. Comme quoi, si on ne prend pas tout à fait les mêmes personnages, cela n'empêche pas de recommencer. Votre but est toujours de remplir certains objectifs précis au fur et à mesure de vos missions. Généralement, trois buts par mission seront à remplir dont le sempiternel " détruisez tous les ennemis ". Cependant, sachez que la mission s'arrêtera dès que tous vos opposants auront été supprimés et cela, même si vous n'avez pas atteint le reste de vos objectifs. Vous aurez le choix entre neuf véhicules aux caractéristiques variées. Comme dans le précédent épisode, d'autres voitures seront à débloquer. Mais la ressemblance ne s'arrête pas là. En effet, les circuits dans lesquels vous évoluerez sont, pour certains, la copie presque conforme de ceux du premier Vigilante. Quant aux armes que vous récupérez pendant vos parties, le copier-coller a, lui aussi, bien été utilisé.

> *«La possibilité de tout détruire est une bonne idée, même si elle n'est pas originale. C'est d'ailleurs le principal intérêt du soft, qui devient ainsi un défouloir. Les graphismes sont, évidemment, bien meilleurs que sur les précédentes versions. Toutefois, ils n'ont rien d'exceptionnel et conservent un côté un peu trop anguleux.»*


En Louisiane, faites gaffe aux alligators ; ils adorent se faire les crocs sur quelque chose de dur, une voiture par exemple...

SECONDE OFFENSE, UN TITRE BIEN CHOISI ?

La possibilité de tout détruire est une bonne idée, même si elle n'est pas originale. C'est d'ailleurs le principal intérêt du soft, qui devient ainsi un défouloir. Les graphismes sont, évidemment, bien meilleurs que sur les précédentes versions. Toutefois, ils n'ont rien d'ex-

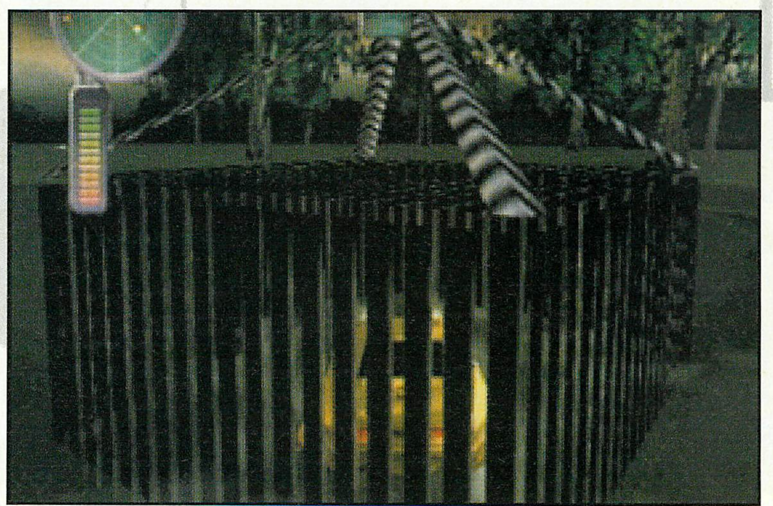


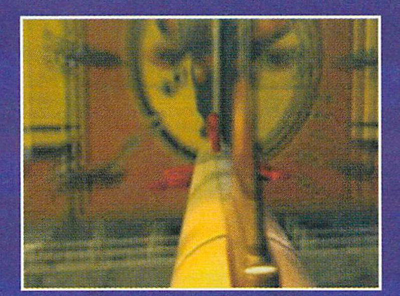
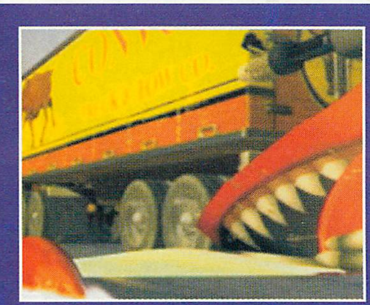
PORTRAITS D'UNE BANDE DE FOUS FURIEUX

Les neuf véhicules que vous pouvez sélectionner au début du jeu possèdent des caractéristiques diverses. Je vous conseille, si vous n'avez pas encore joué à Vigilante, de commencer par une voiture " simple ". Ne jouez pas avec le side-car, le bus ou l'espèce de Delorean avant d'avoir maîtrisé les principes de jeu. Il est intéressant de noter que les différences entre certains véhicules ne sont pas aussi évidentes que ça.





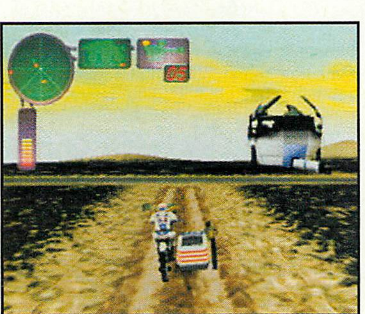

Ne passez pas par la case départ, ne touchez pas 20000 francs.

WILD WILD GAME

Et voila une intro en images de synthèse de plus sur la Dreamcast. Semblable graphiquement à celle du premier épisode, elle se démarque par des explosions superbement réalisées et une réalisation qui vous met tout de suite dans l'ambiance. Ni trop longue, ni trop courte, cette cinématique tranche par une certaine violence mécanique non déplaisante. Que Familles de France se rassure, il n'y a pas de sang ni de corps décapités...




Vive le side-car !


Speed 3, bientôt sur vos écrans.


Un mode quatre joueurs est bienvenu. De toute façon, il ne saurait y avoir ce genre de jeu sans mode multijoueurs.

ceptionnel et conservent un côté un peu trop anguleux. Notons la présence de quelques bugs d'affichage qui ne posent toutefois pas de problèmes. Les effets de lumière sont convaincants et les caméras sont bien gérées. Quant à la maniabilité, elle reste la même que celle sur PlayStation, à savoir des duels en un-contre-un difficiles à gérer au corps à corps. De plus, lorsque vous tournez, la direction se révèle trop sensible. si vous avez déjà joué au premier, vous reprendrez vite vos habitudes ; pour les autres, un petit temps d'adaptation est nécessaire. Vigilante est donc un jeu difficile à maîtriser et à la réalisation honnête, sans plus. Néanmoins, il se révèle très fun et le mode multijoueurs est bien pensé. A essayer avant d'acheter.

Seba

14 Graphismes

Sans être extraordinaires, les graphismes sont de bonne facture. On notera cependant quelques bugs d'affichage et quelques bâtiments aux rondeurs étranges. Les véhicules sont toutefois bien modélisés et les explosions de toute beauté. Bien que différent, Speed Devils s'en tire mieux.

15 Animation

Assez fluide, l'animation suit fidèlement l'action. Elle ralentit cependant lorsque plusieurs véhicules sont côte-à-côte. Par contre, l'impression de vitesse est formidablement bien rendue et adaptée à votre véhicule. Ainsi, le camion sera un peu lourdaud tandis que le biplace réagira promptement à la moindre de vos sollicitations.

14

Les musiques collent parfaitement à l'action et les bruitages sont efficaces. Pour ces derniers, ce sont les mêmes que ceux du premier Vigilante 8. En bref, une section son bien adaptée au jeu.

12 Jouabilité

Soit vous avez eu le premier Vigilante et vous savez à quoi vous attendre, soit vous n'y connaissez rien et vous allez être drôlement surpris. Ne perdez pas espoir et entraînez-vous ; le succès est au bout. De plus, savoir manier efficacement le jeu vous procurera des parties multijoueurs endiablées.

14 Intérêt

Environ une dizaine de circuits, plusieurs modes de jeu disponibles dont la possibilité de jouer à quatre et un mode Survival bien balèze. Bien que l'on aurait souhaité un ou deux modes de plus, le jeu est assez difficile et long pour que vous en ayez pour votre argent. Toutefois, il faudra faire preuve de patience envers la maniabilité ; sinon, vous vous lasserez rapidement.

En Conclusion

On ressent une légère impression de rejouer au premier Vigilante avec des graphismes améliorés. Bien que techniquement mieux abouti, sa maniabilité particulière laisse un peu à désirer. Je vous répète donc ce que j'ai marqué à la fin de mon test : à essayer avant d'acheter.

75%

Slave Zero



Développé par Accolade, Slave Zero est un jeu qui s'est fait attendre. Non en tant que méga-jeu absolu (genre Soul Calibur), mais plutôt comme un soft permettant de se défouler un maximum après une dure journée de boulot. Tel est l'objectif d'un jeu d'action : tout casser et bien se marrer ! Si en plus, vous faites plusieurs centaines de mètres de haut, c'est encore mieux. Il est temps de tester Slave Zero.

Fiche Technique

Editeur :	Infogrames
Concepteur :	Accolade
Type :	action
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible

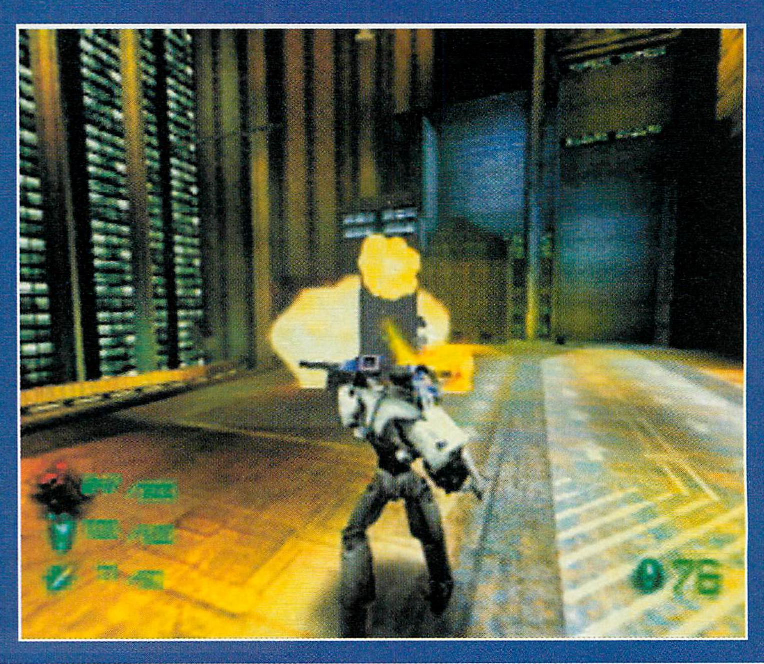
JE CASSE TOUT...

Enfin, presque. Certains éléments du décor peuvent être détruits. Cette possibilité ajoute un peu plus de fun au jeu. Il est simplement dommage que seuls quelques éléments précis puissent être détruits : ponts, grues, immeubles plus petits que vous... L'interactivité avec le décor n'est pas assez poussée, mais après tout, détruire ce qui vous entoure n'est pas le but du jeu. Cependant, on aurait aimé posséder davantage d'influence sur les décors, sans pour cela tout fracasser comme dans Godzilla Generations. Ce n'est pas grave, écraser les voitures est bien plus plaisant.









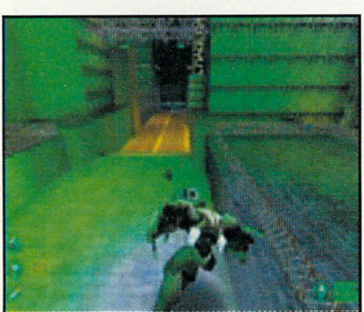
Europe Peser cent tonnes et mesurer vingt mètres de haut n'est pas donné à tout le monde. C'est pourtant le rôle que l'on vous attribue dans Slave Zero. Ce jeu avait bénéficié d'un reportage effectué par Vincent dans le quatrième numéro de Dreamzone et laissait présager quelque chose de grand. Avouez quand même que le principe d'être aux commandes d'un robot géant qui déambule dans une ville gigantesque et la mettre à feu et à sang est jubilatoire.

DE L'INTÉRÊT D'AVOIR UN CERVEAU

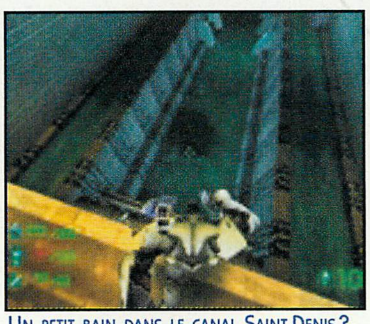
Dans un futur sombre où la guerre civile fait rage, la mégalopole où vous vivez est dirigée d'une main de fer par un tyran. Ce machiavélique individu utilise une énergie mystérieuse afin de contrôler la population. Comme dans toute bonne dictature qui se respecte, une résistance se met en place et parvient à s'emparer de cette technologie pour construire un robot géant dénommé Slave Zero. Evidemment, il faut un pilote et devinez qui a été choisi ?



Les cibles de votre première mission : les générateurs.



Et maintenant, un entrechat.



Un petit bain dans le canal Saint-Denis ?



J'ai l'impression d'être un King Kong lâché dans la ville...


Un agent de vingt mètres de haut chargé de la circulation routière, forcément ça calme !

Faut-il vraiment avoir un cerveau pour pondre un scénario si classique ? Enfin, le scénar', dans un jeu d'action, on s'en fout un peu...

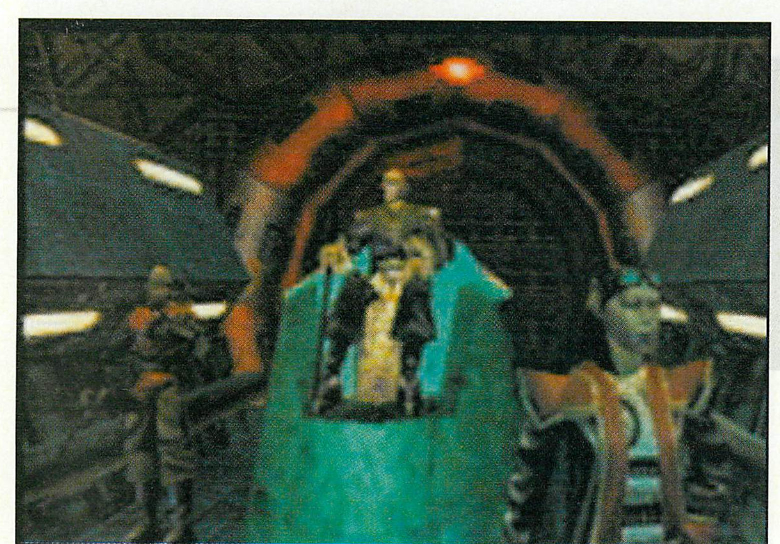
De l'intérêt d'être armé

Vous dirigez donc votre robot à travers la ville pour remplir des objectifs précis (pénétrer dans une base, détruire des générateurs, etc.). Les autorités civiles placées sous la coupe du tyran tenteront bien sûr de vous arrêter. Vous ferez donc face à des voitures de police, des tanks ou des robots de combat dont certains seront plus grands que vous. Afin d'avoir un peu de conversation, vous disposerez d'un fusil et de missiles. Tout votre arsenal pourra être amélioré grâce aux options que vous trouverez sur votre route. Vous aurez la possibilité de glisser latéralement à gauche et à droite et de vous élever dans les airs pendant quelques courts instants.

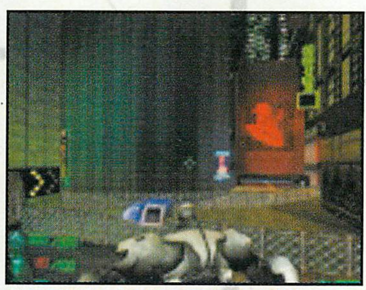
De l'intérêt d'être un robot géant

La sensation de puissance due à votre taille est bien rendue, notamment grâce à la caméra idéalement placée derrière vous et en hauteur. Néanmoins, être un titan n'a pas que des avantages. En effet, la vitesse d'animation présente des défauts. Même les séquences cinématiques rament de temps en temps, c'est incroyable ! Durant le jeu, des ralentissements surviennent. Même si le constat est loin d'être catastrophique, force est de constater que l'animation aurait pu être améliorée. Par contre, la maniabilité est intuitive et aisée d'accès, bien que le stick et la croix soient utilisés. En résumé, Slave Zero est un bon petit jeu ; seulement, l'action y devient quelque peu répétitive. Un bien meilleur titre que Space Griffon, dans tous les cas.

Seba


Entre Stargate et Star Trek...


Les bonus sont disséminés un peu partout ; il faudra fouiner.


Hahahhaha, je suis perduuuuu !!!!



15 Graphismes

Dans l'esprit du jeu, les graphismes sont bien représentatifs de l'univers de Slave Zero. Il est cependant dommage que dans une telle mégalopole, le nombre de voitures en circulation soit si insignifiant. On a un peu l'impression d'évoluer dans une ville déserte. Par contre, les robots bénéficient d'un bon design.

13 Animation

Saccadée par moments, l'animation n'est pas un modèle du genre. Elle est relativement fluide le reste du temps. Bon point, les déplacements de votre robot ne souffrent d'aucun problème. Il faudra retravailler l'animation lors de la sortie du jeu en version européenne.

14 Son

La musique se laisse oublier rapidement. Quant aux sons, ils sont caractéristiques des jeux de ce type. Les bruits des explosions et des tirs sont assez réalistes et vous plongent rapidement dans l'ambiance. Idem pour votre robot lorsque ce dernier se déplace.

15 Jouabilité

Même si vous disposez d'une mire (plutôt petite, d'ailleurs !), vous aurez du mal à toucher certains ennemis du premier coup. A part cela, contrôler Slave Zero n'a rien d'insurmontable et se révèle même relativement aisé. Apprenez à maîtriser les déplacements latéraux afin d'éviter les missiles, cela vous sauvera la vie plus d'une fois.

13 Intérêt

Répétitif au bout d'un moment, Slave Zero pourra vous lasser. Néanmoins, le jeu est un bon défouloir. Seulement, lorsque vous mourrez, vous êtes renvoyé au début du niveau dans lequel vous étiez. Slave Zero souffre donc du même défaut que Shadow Man.

En Conclusion

Graphiquement irréprochable, Slave Zero aurait pu être un hit si son animation ne souffrait pas de lacunes. De plus, les décors sont un peu vides et les actions se suivent et se ressemblent, créant ainsi une certaine lassitude. Slave Zero reste néanmoins un bon jeu. Pour les inconditionnels du bourrinage et les frustrés de la gâchette, c'est un excellent investissement.


75%

Chef's Luv Shack



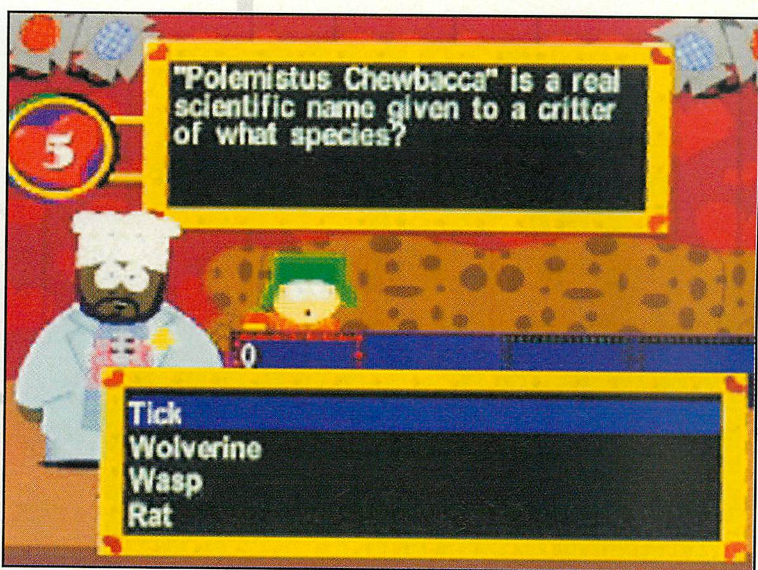
Nous y voilà. Après la preview du mois dernier, voici enfin le test de South Park Chef's Luv Shack. Autant vous le dire tout de suite, rien n'a changé. En effet, le jeu n'a pas bougé d'un iota depuis le Work In Progress du dernier numéro. Je suis tenté de vous dire de reprendre mon article précédent, mais bon, on est professionnel, oui ou non ? Cependant, je vous préviens, il n'y a pas grand chose de plus à rajouter.

Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Acclaim
Type :	multi-épreuves
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	non
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo




Vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté.



Les questions se présentent sous forme de QCM.

Europe Vous connaissez tous maintenant le concept de la série : les aventures de quatre mômes grossiers et quelque peu violents dans un monde aux graphismes épurés et coloriés comme seuls les Américains savent faire. L'humour décalé parvient cependant à faire naître un sourire qui se transforme en franche rigolade. Acclaim a bien retransmis l'ambiance graveleuse de South Park dans ce soft de jeu télévisé.

Un choix qui en vaut bien d'autres

La licence South Park va se révéler juteuse pour Acclaim. En effet, après le Doom-like et le présent soft, un South Park Rally est en préparation. Prévu pour janvier 2000, ce titre s'inscrira dans la lignée de Mario Kart et sera sans doute très fun. Par contre, il est fort dommage que l'effort de traduction ait été jugé inutile par Acclaim, étant donné que l'argot est couramment utilisé. Ce choix étrange découragera peut-être certains acheteurs potentiels car les textes ont une importance capitale.

Souriez, vous êtes à la télé

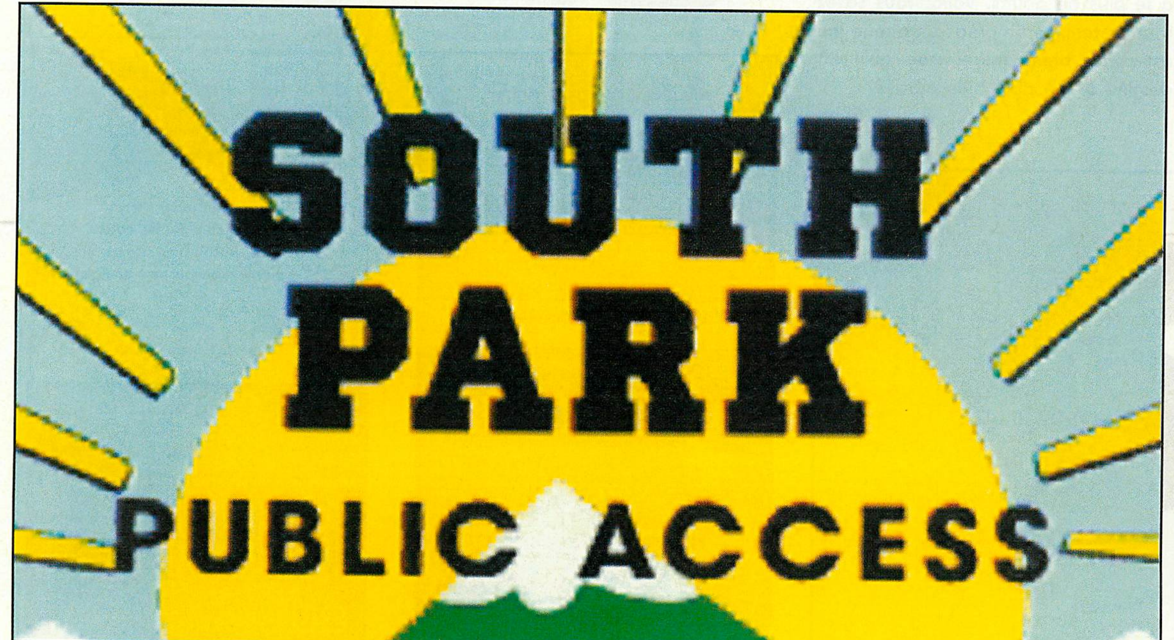
Vous choisissez votre joueur parmi les quatre héros de la série. Puis, vous sélectionnez un niveau de difficulté qui équivaut à un plus ou moins grand nombre de questions. La première partie du jeu consiste à répondre à des questions qui vous rapportent 500 points. De temps en temps, vous pourrez gagner -ou perdre- plus de points lors de certains événements (voir " apparitions surprises "). Vous choisissez une catégorie de questions parmi trois choix ; trois réponses vous sont alors proposées. Lorsque vous êtes certain de votre réponse, vous appuyez sur A pour prendre la parole. Ensuite, vous sélectionnez la réponse choisie et appuyez de nouveau sur A pour la proposer. Attention, si vous vous trompez, vous perdez des points ! Bien sûr, le temps de réflexion est limité, ce qui apporte plus de fun lors des parties multi-joueurs.

Un palliatif à l'ennui ?

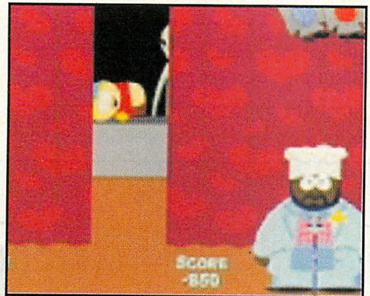
Après une série de questions survient un mini-jeu. Courts et bien réalisés, ils rompent la monotonie du titre et sont propices à de franches rigolades. Si

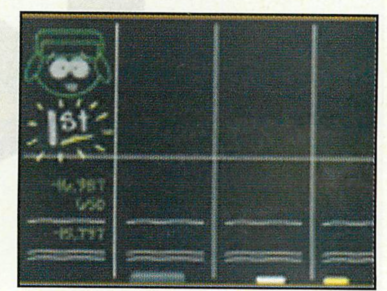


Youpi, j'ai gagné (prout) !

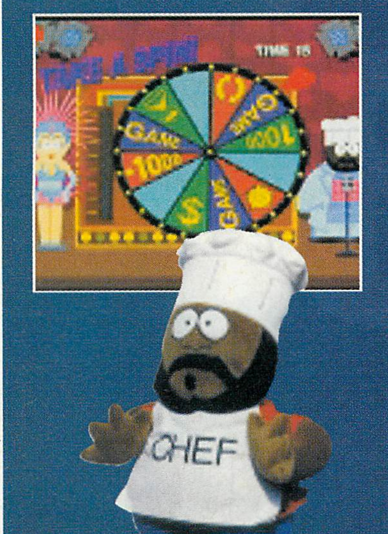


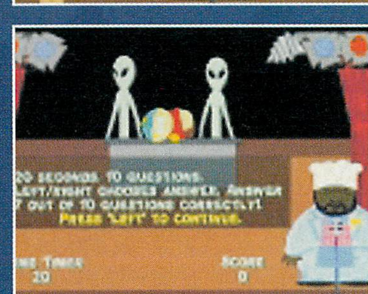
Publicité mensongère.


Cachez ces fesses que je ne saurais voir.


Même avec un score de -16387, on gagne (si l'on est seul).

TESTS





APPARITION SURPRISE

De temps en temps, vous verrez un message s'inscrire à l'écran juste avant de choisir une série de questions. Vous aurez droit à un simple pari de points, une épreuve de chance façon Roue de la Fortune (un petit clin d'oeil à Gametek au passage, les vieux de la vieille sur Super Nintendo sauront de quoi je veux parler) ou une course contre la montre afin de sauver Cartman d'une sodomie profonde et brutale orchestrée par des aliens grâce à une foreuse. Quoi qu'il en soit, ces épreuves casseront quelque peu la tendance somno-monotone du soft.

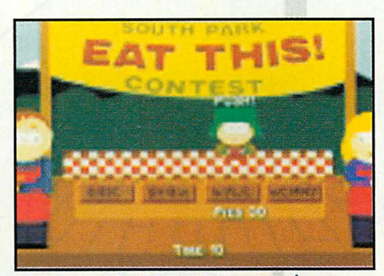
tout le jeu avait été réalisé dans cette optique (un peu comme dans Mario Party), le constat aurait été sans doute différent. En tout cas, vous retrouverez des clones de jeux vidéo célèbres (Astéroids, Galaga, etc.), des jeux originaux et même un ersatz de Hippo Gloutons, le tout à la sauce South Park. Certainement la section la plus réussie du jeu. Je vous préviens, il faut absolument jouer à plusieurs car si vous êtes seul, vous gagnez à tous les coups, vu que vous êtes le seul participant et que le vainqueur est celui qui a le plus de points. Voilà, vous savez tout. Je termine en précisant que le jeu est certes bien réalisé, mais qu'il est destiné à une cible bien précise.

Seba

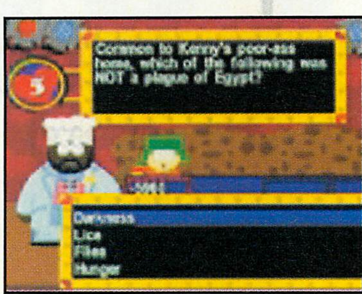


Ce mini-jeu est l'un des plus amusants.





Mangez des pommes, comme dirait l'autre



Comment réunir subtilement l'univers de South Park et des faits historiques ?

Graphismes — 12

Difficile de noter les graphismes ; en effet, ils sont tout à fait fidèles à la série. Si vous l'aimez, rajoutez trois points ; si vous la détestez, enlevez huit points. Si, comme moi, vous la regardez épisodiquement, la première note citée prévaut.

Animation — 14

Bien entendu, cette note ne s'applique pas -ou si peu- à la partie " Questions pour un champion ". Les mini-jeux sont fluides, bien qu'il y ait peu de choses à animer. Les mimiques des mômes ont été fidèlement adaptées.

Son — 14

Voix originales et bruitages extraits de la série. Rien à dire. Vous n'échapperez pas aux pets et autres odorantes onomatopées. Il n'y a rien d'autre à dire.

Jouabilité — 13

Cette note ne vaut que pour les mini-jeux. La jouabilité oscille alors entre le bien et le passable. En ce qui concerne les QCM, vous n'utilisez que le bouton A pour sélectionner vos questions et vos réponses.

Intérêt — 15/2

Je m'explique : pour ceux que la série fait péter de rire, c'est un bon jeu. Pour les autres, c'est un soft à éviter absolument, même si les parties à plusieurs rehaussent quelque peu l'intérêt.

En Conclusion

Si vous êtes fan de la série, attendez plutôt South Park Rally qui sera plus fun. Maintenant, si vous connaissez l'argot américain et que vous avez trois potes, pourquoi pas ? Toutefois, la non-traduction du jeu trahit une certaine mollesse de l'éditeur ; dommage...

80% (Pour les fans)
40% (pour les autres)

NFL Quarterback Club 2000



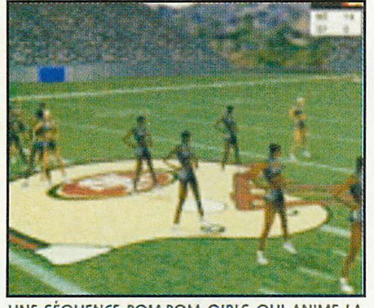
Comme les jeux sur le monde de la Formule 1, on remarque une prolifération de titres sur un même thème. NFL Quarterback Club 2000 en fait partie. Seulement, il ne vise pas la même audience. A l'instar de NFL Blitz qui s'oriente plus vers l'arcade et le fun, Quarterback est une véritable simulation du sport national américain.

Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Iguana Salt Lake City
Type :	sport
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible

« En effet, on regrettera longtemps l'absence de feintes, de réelles possibilités de dribbles et de passes plus précises. La conséquence en est que seul, on ne reviendra pas souvent dessus après avoir fini plusieurs fois le mode Arcade et le mode International Cup. »

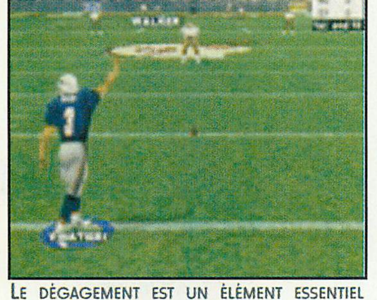
Europe La simulation de Football américain fait son apparition sur la Dreamcast et pour un coup d'essai c'est un coup de maître. Il n'est pas rare que les développeurs aient besoin d'un petit peu de temps pour réussir un titre sur une nouvelle console (nous avons été déçus par le Formula 1 World Grand Prix) et que l'intérêt du jeu en pâtisse. Seulement ici ce n'est pas le cas, tout y est. Les règles de ce sport sont respectées à la lettre, ce qui du coup restreint un peu son nombre de joueurs potentiel. Mais si vous avez ne serait-ce qu'une notion des règles, ce titre vous permettra d'approfondir vos connaissances. Graphiquement il est très bien réalisé. Les couleurs de chaque équipe sont respectées et vous pouvez se faire rencontrer des groupes de légendes et faire des matchs de titans.



Une séquence pom-pom girls qui anime la mi-temps, Saxo en est tout émoustillé.

Une interface suffisamment claire

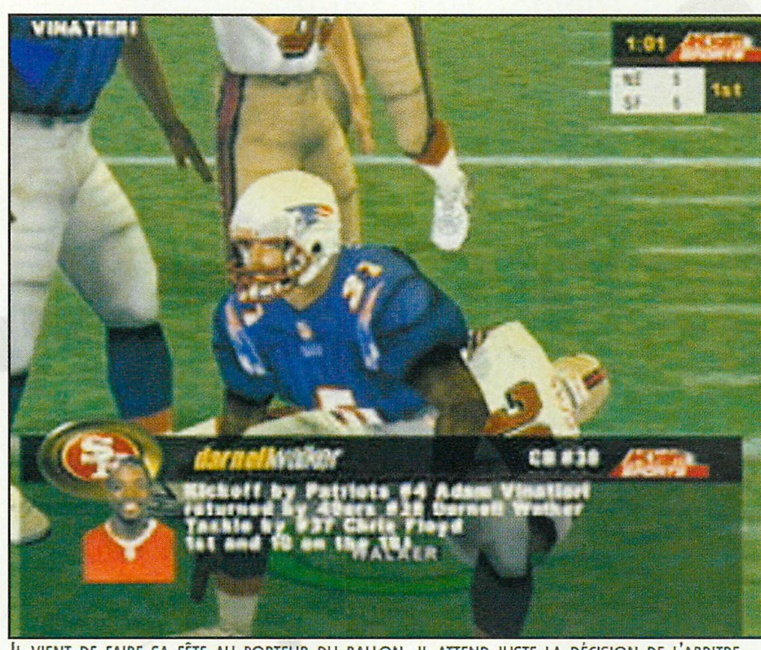
Heureusement que l'interface est suffisamment claire pour pouvoir vous retrouver dans les différentes options, tant la richesse du jeu repose sur votre controle complet sur chaque élément de la partie. Contrairement a ce que l'on pourrait croire, il y a certaines subtilités indispensable a bien saisir. L'arbitre sera intraitable et rien ne pourra lui échapper (l'assistance vidéo est une chose acquise dans le corps arbitral de l'oncle Sam). L'animation est absolument fabuleuse. Lorsque vous êtes dans une séquence de jeu les différents angles de caméra sont choisis de manière judicieuse et cela vous plonge au coeur de l'action. La modélisation des joueurs est réaliste et donne l'impression d'assister à un véritable match. Les ralentis sont véritablement plaisants et même si parfois l'on peut noter quelques ralentissements, ils n'atténuent en rien leur réalisme. On a droit quelquefois à des gros plans qui illustrent une action personnelle d'un des membres d'une équipe. On notera certains gestes qui ne font pas partie des règles ni du football même, mais qui sont des traditions qui avec le temps on pris une dimension spectaculaire.



Le dégagement est un élément essentiel pour redémarrer une phase de jeu.



Comme aire de jeu vous avez le choix entre plusieurs fameux stades situés un peu partout aux Etats-Unis.



Il vient de faire sa fête au porteur du ballon, il attend juste la décision de l'arbitre.



C'est un des gros plans que gère le jeu. Repos après un plaquage musclé.

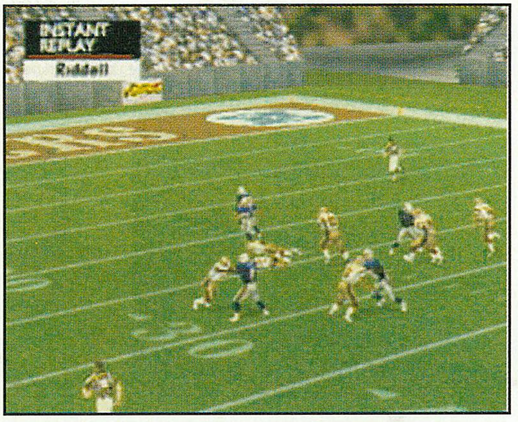
Un réalisme éblouissant

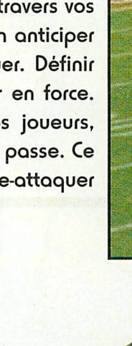
La danse effectuée après le marquage d'un touchdown en est une bonne illustration. Au niveau du son les développeurs n'ont pas lésiné sur des éléments qui renforcent encore plus le réalisme : les casques qui s'entrechoquent, les joueurs qui se téléscopent et qui poussent des cris pendant les efforts. Cependant le spectaculaire fait cruellement défaut aux phases de gains de yards. La principale critique est qu'en voulant faire un jeu trop réaliste qui ne laisse que peu de place à l'improvisation, l'initiative dans l'action manque de manière insistante et le coté fun de NFL Blitz apparaît plus intéressant pour les néophytes.

El Tuco

La défense ne se rend pas

Dans cette phase de jeu, votre seul but sera de faire en sorte que votre adversaire ne puisse pas passer à travers vos lignes arrières. La première solution consiste à bien anticiper les mouvements et les placements qu'il va effectuer. Définir sa tactique afin de savoir s'il va lancer ou passer en force. La deuxième solution, après avoir positionné vos joueurs, c'est d'essayer d'intercepter le ballon pendant une passe. Ce qui vous autorise avec un peu de chance à contre-attaquer et marquer directement un touchdown.

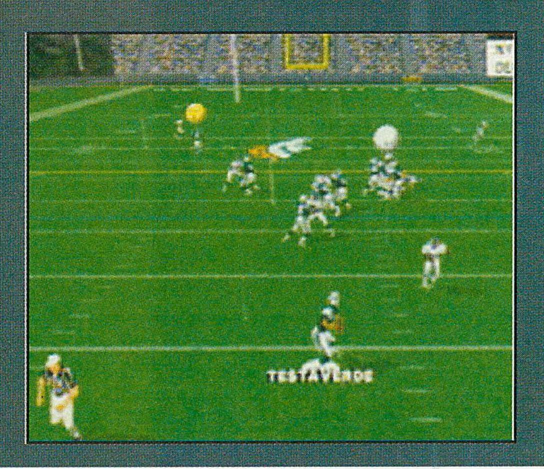




Attaque et plaque ! Telle est la devise

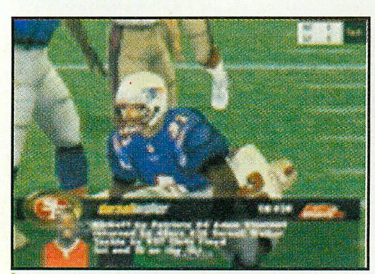
Vous avez deux options principales pour attaquer. Soit vous décidez de lancer le ballon à un de vos partenaires afin qu'il franchisse un minimum de yards pour gagner du terrain jusqu'à la ligne d'essai, soit vous décidez de passer en force en essayant de percer la ligne de défense de vos adversaires. Cette option est de loin la plus risquée et elle demande énormément de savoir-faire dans les préconfigurations du positionnement des équipes.



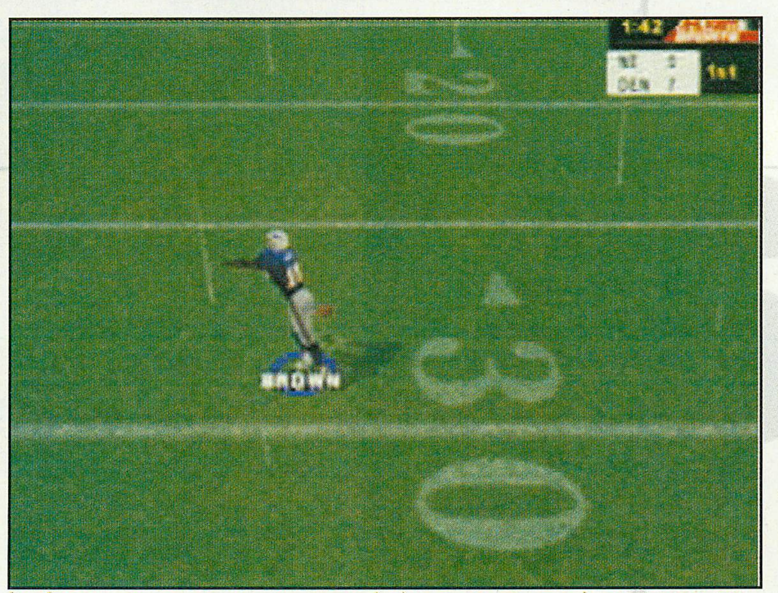




L'arbitre est absolument intraitable et ne laissera rien passer.



Les blocages interviennent souvent en cours de partie et sont différents à chaque fois.



La réception est la chose la plus difficile à réaliser dans le titre. Il faudra faire preuve de timing et d'astuce pour bien réceptionner le ballon.

17 Graphismes

Un petit bijou où les détails et la modélisation des personnages qui composent chaque équipe sont une réussite.

18 Animation

Le point fort du jeu. Elle est rapide et relativement fluide. Les ralentissements sont vraiment trop peu nombreux pour s'en inquiéter.

15 Son

La bande sonore est tout à fait acceptable et renforce le côté réaliste de la simulation. On aurait bien aimé un peu plus de digitalisations vocales.

14 Jouabilité

Elle est assez compliquée dans sa prise en main et nécessite d'abord de votre part d'avoir acquis des notions de Football Américain pour bien comprendre les interfaces du titre.

16 Intérêt

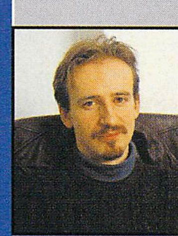
La simulation est difficile quel que soit le thème du jeu. N.F.L Quarterback ne fait pas exception à la règle, mais cela vaut le coup de s'y attarder.

En Conclusion

Ceux qui voudront immédiatement réaliser de belles choses au cours de leur première partie seront relativement déçus car il faut un petit peu de maîtrise pour pouvoir l'apprécier. Ne vous découragez pas avec la prise en main : croyez-moi le jeu en vaut la chandelle.

90%

Zombie Revenge



En cette période de fin d'année, la couleur rouge est normalement omniprésente (à cause du gros monsieur à barbe blanche). Pourtant, il se pourrait que le vert revienne à la mode (non, je ne parle pas du retour de Jean Claude Van Damme dans le rôle de Hulk !) avec des titres comme House of the Dead 2 et Zombie Revenge. C'est ce dernier qui nous intéresse dans le cas présent. Fort d'une expérience plutôt ratée avec Dynamite Cop, Sega récidive dans le domaine du beat'em all avec un jeu dont la beauté et le fun devraient lui permettre d'atteindre les plus hauts sommets. Place à l'action !

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	beatem all
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. (Japon)


CELUI-LÀ, JE NE L'AI PAS VU PASSER.

Import Les jeux gore sont décidément à la mode en ce moment. Entre Resident Evil 3 et Dino Crisis sur PlayStation, et House of the Dead 2 sur Deamcast, les amateurs d'hémoglobine vont être aux anges. Et je les comprends ! Un peu de rouge dans un univers vidéo-ludique de plus en plus aseptisé (merci aux associations parentales !) ne peut pas faire de mal. Cela dit, avec l'ouverture à un plus large public du marché des consoles grâce aux efforts de Sony, il fallait s'attendre à voir disparaître peu à peu les titres destinés à un parterre de vieux joueurs devenus minoritaires. Adieu les Splatter House, Mortal Kombat et autres Doom !

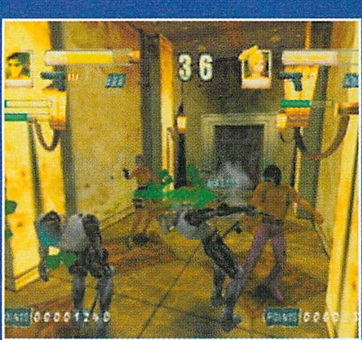
« Eh oui, au moment même où Capcom décidait d'utiliser l'univers de ses Resident Evil dans le cadre d'un shooting game (Bio Hazard Gun Survivor sur PlayStation), Sega faisait la démarche inverse en réalisant un beat'em all à partir de son célèbre jeu de tir. »

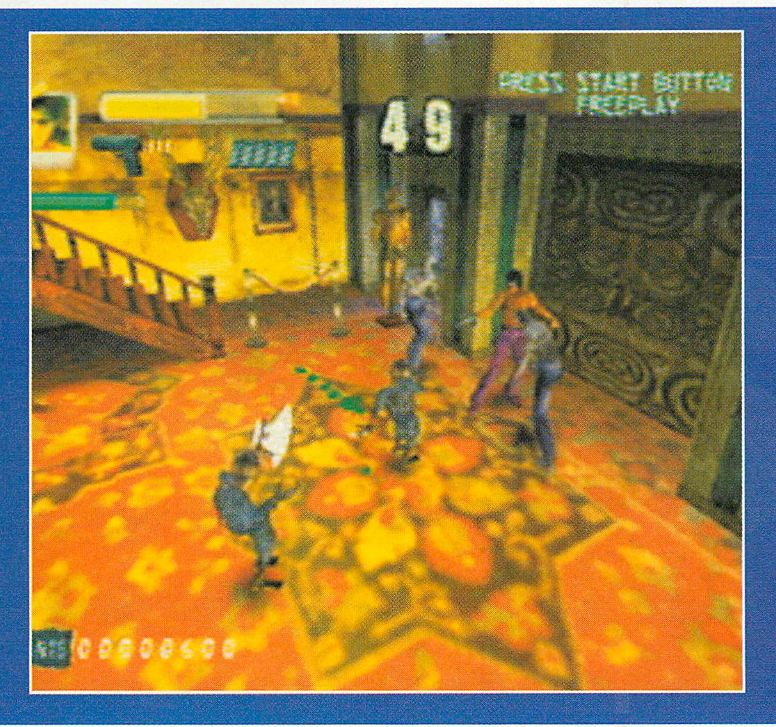
Heureusement, cela n'empêche pas de trouver de temps en temps des titres à l'ambiance oppressante capables de nous faire vivre des moments inoubliables (ex: Silent Hill, Soul Reaver, Shadow Man...). Du côté de la Dreamcast, nous avions déjà eu le plaisir de shooter du zombie dans un somptueux House of the Dead 2. Certes, le sang y était vert, mais on se prenait rapidement au jeu. dans son



IL FAUDRAIT RÉAGIR UN PEU SI VOUS NE VOULEZ PAS FINIR SANS VOTRE TÊTE !







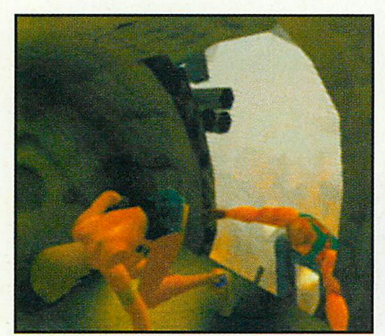
THE HOUSE OF THE DEAD

Les programmeurs ont pensé aux fanatiques de House of the Dead en incluant un niveau situé dans la célèbre maison du premier épisode. L'idéal pour se sentir en terrain connu. Du jardin à la cave, il faudra lutter pour avancer dans une maison où les monstres foisonnent comme les mouches sur le lait. Un niveau parfait pour démontrer que la Dreamcast est capable de proposer des décors superbes (bien meilleurs que ceux d'un Resident Evil sur PlayStation !). Il est bien dommage que l'on ne puisse pas le parcourir en utilisant le Gun (histoire de le rentabiliser encore un peu !). Enfin, c'est tout de même un superbe niveau qui donne envie d'aller plus loin dans le jeu.

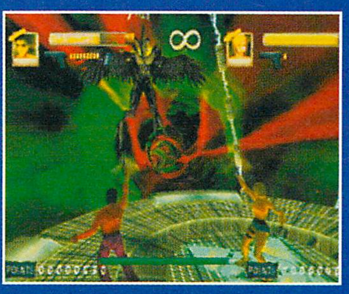
optique de combler tous les joueurs, Sega a eu la bonne idée de créer un beat'em all reprenant l'univers de son célèbre shooting game avec Zombie Revenge.

UN IDÉE SANGLANTE

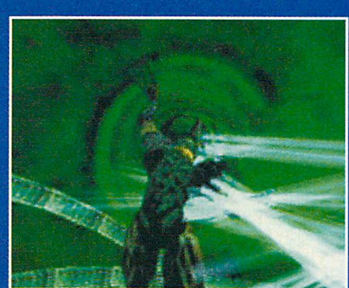
Eh oui, au moment même où Capcom décidait d'utiliser l'univers de ses Resident Evil dans le cadre d'un shooting game (Bio Hazard Gun Survivor sur PlayStation), Sega faisait la démarche inverse en réalisant un beat'em all à partir de son célèbre jeu de tir. Une idée de génie et un cadeau inespéré pour un grand nombre de joueurs déçus par l'ambiance ridiculement fade de Blue stinger et par la durée de vie affreusement courte de Dynamite Cop. Dans Zombie Revenge, vous dirigerez les trois membres d'un commando de l'AMS (la même organisation que dans House of the Dead 1 & 2) qui doivent éradiquer une armée de monstres ayant envahit une petite ville américaine. L'occasion de se retrouver dans des situations forts proches d'un Resident Evil (la comparaison apparaît inévitable). D'ailleurs, le premier niveau se situe dans des rues délabrées et infestées de zombies qui vous donneront l'impression d'errer en plein Rancoon City. autant vous dire que côté ambiance, ça dépote sec !

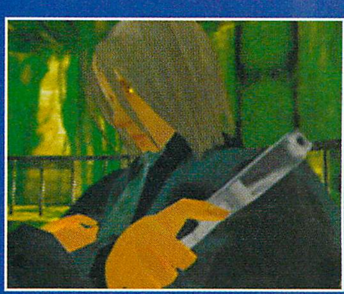

Des petites cinématiques cassent un peu le rythme des combats.


Eh non, ce n'est pas le célèbre Shaft !







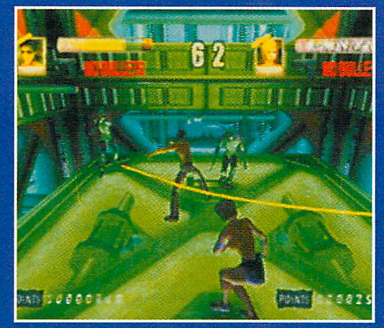


FINISH HIM !

Je ne résiste pas au plaisir de vous parler du boss de fin. Il est tout simplement MONSTRUEUX ! Sous les traits d'un jeune homme mystérieux armé d'un simple pistolet, il fera vite montre de ressources insoupçonnées. Et pourtant, ce n'est qu'après son ultime transformation qu'il dévoilera toute l'étendue de ses pouvoirs. Une véritable bombe ambulante ! L'affronter est un véritable bonheur tant les effets spéciaux utilisés impressionnent par leur beauté. C'est un véritable déluge pyrotechnique qui risque bien de vous rendre aveugle. Rien que pour ce monstre-là, le jeu mérite d'être recommencé plusieurs fois. Monsieur Sega, j'en veux encore !











DEFEND THE WORLD

Ras le bol des beat'em all aux décors qui se ressemblent tous ! Avec Zombie Revenge, vous allez en voir du pays. Après une petite ballade en ville qui rappellera bien des souvenirs aux possesseurs de Resident Evil 2 et 3, vous évoluerez sur le toit d'un train en marche (qu'il faudra bien sûr stopper !) puis dans une centrale high-tech. Une ambiance de fin du monde qui colle magnifiquement à cette fin de siècle. En tout cas, vous ne pourrez qu'admirer l'extrême qualité de cette conversion d'arcade (vive la Naomi !) en espérant qu'il en sera toujours de même pour les futurs titres de Sega.


D'un coup, ça sent un peu le brûlé !

« Sega a tout fait pour enrichir Zombie Revenge de plusieurs modes de jeu. ainsi, il est possible d'affronter tous les boss du jeu dans un mode spécial ou d'affronter un autre joueur à la manière d'un Street Fighter. Vous pouvez aussi vous lancer dans le jeu en privilégiant un certain type d'action (les combats à mains nues ou les fusillades). »

LE DÉMON DU JEU

Tout comme Virtua Striker 2000, Power Stone, Get Bass Fishing et House of the Dead 2, Zombie Revenge est une conversion d'arcade parfaite (vive la carte Naomi !). La réalisation est tout bonnement extraordinaire et fait honneur à la bécane la plus puissante du marché. Il faut voir certains décors pour le croire. Vous pouvez oublier les persos carrés de Dynamite Cop et les décors type dessin-animé de Soul Fighter. Ici, les immeubles explosent, les corps explosent dans de jolies gerbes vertes (personnellement, je préfère le rouge) et l'action ne se limite pas à frapper à tout va. En effet, certains passages vous demanderont un peu plus que l'éradication de monstres. Il vous faudra par exemple stopper un train en sautant de wagon en wagon pour atteindre la locomotive et utiliser le frein manuel. Tout a été fait pour que le joueur se sente vraiment plongé au coeur de l'action.

L'ENFER EST PAVÉ DE BONNES INTENTIONS

Malheureusement, Zombie Revenge n'est pas parfait. S'il se révèle excellent d'un point de vue purement technique, on ne peut pas en dire autant de sa durée de vie. Difficile de ne pas

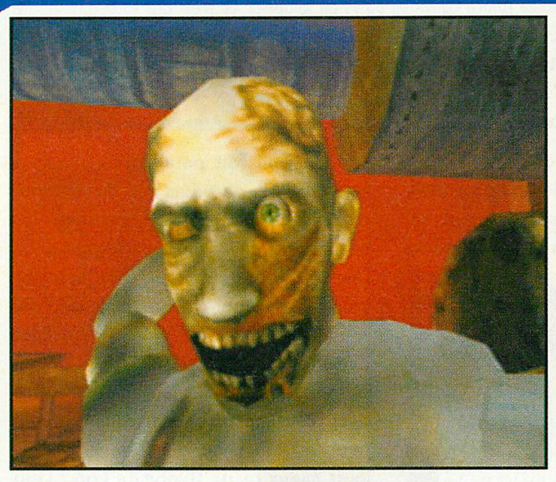
AVIS

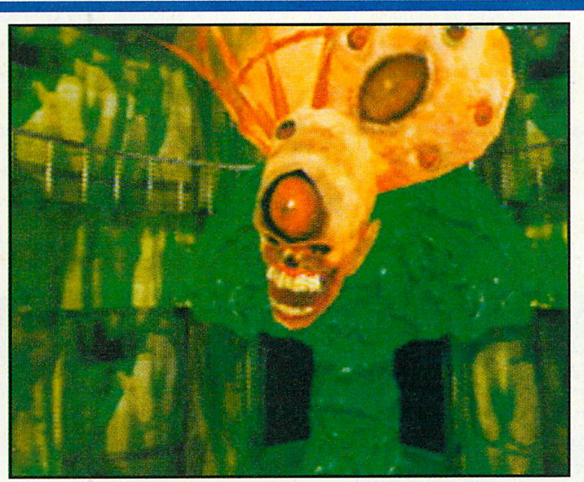
Un Beat them all qui fera date. D'une durée de vie assez correcte pour le genre, il est tout simplement éclatant au sens propre comme au sens figuré. Vous bénéficiez d'un nombre incalculable de moyens de zigouiller ses zombies qui envahissent les tableaux. Les boss sont tout simplement extraordinaires. Les séquences vidéo du titre, sans être de réelles cinématiques, ne diminuent pas l'intérêt, bien au contraire.

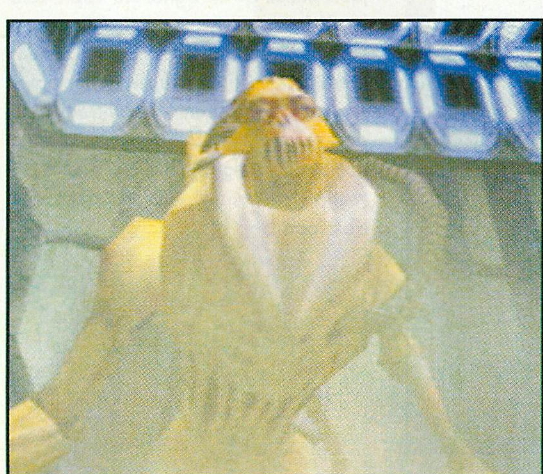
El Tuco

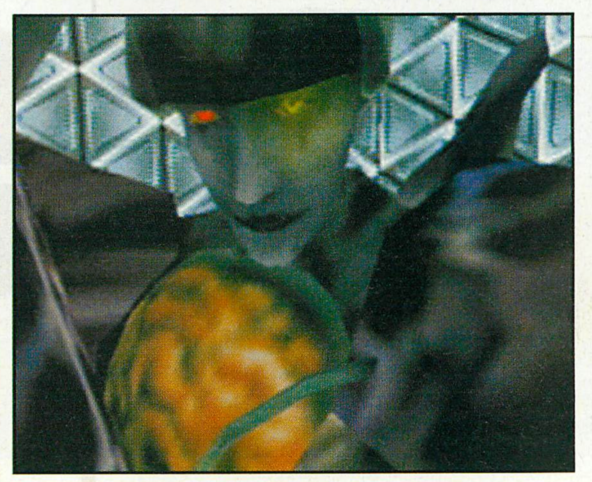
PLUS C'EST MONSTRUEUX...

A la manière d'un sublime House of the Dead, Zombie Revenge propose un grand nombre de monstres tous plus laids les uns que les autres. En plus, leur variété force le respect. Vous serez confrontés à un zombie géant, une créature cryogénisée au look rasta, des petits démons et même à un slime colossal. Chaque boss nécessitera une technique particulière pour le vaincre. N'hésitez pas à ramasser les abondants bonus et munitions qu'ils abandonnent à certains moments. A deux, tout cela se révèlera nettement plus facile, surtout contre les monstres qui utilisent des «mignons» (petits serviteurs assez énervants !). Alors, devine qui vient dîner ce soir ?

















LICENCE TO KILL

Un beat'em all sans arme dévastatrice, aucun intérêt ! Rassurez-vous, Zombie Revenge propose de nombreuses armes qui sont, soit limitées dans le temps, soit dans leurs munitions. De la perceuse géante à la sulfateuse, en passant par le lance-flammes et le fusil à pompe, vous ne manquerez de rien pour trucider, démembrer et éradiquer toute cette racaille (Bruce Campbell en serait jaloux !). Ce n'est pas tout puisque les trois membres de l'AMS sont aussi des experts en arts martiaux. Il peuvent enchaîner les coups, continuer à tirer tout en étant projetés ou étranglés, achever leurs adversaires au sol et utiliser toutes sortes de projections. Vous ne pourrez pas vous plaindre en prétextant qu'il n'y a que deux coups (d'ailleurs, le jeu utilise quatre boutons !).

aborder ce douloureux sujet alors qu'un certain Dynamite Cop posait déjà ce problème en se terminant en quinze minutes top chrono. Pourtant, Sega a tout fait pour enrichir Zombie Revenge de plusieurs modes de jeu. ainsi, il est possible d'affronter tous les boss dans un mode spécial ou d'affronter un autre joueur à la manière d'un Street Fighter. Vous pouvez aussi vous lancer dans le jeu en privilégiant un certain type d'action (les combats à mains nues ou les fusillades). Mais cela reste trop peu pour un titre qui peut se finir en une heure. C'est toujours mieux qu'un Dynamite Cop ! Cela dit, il faut choisir : soit on obtient une conversion rapide mais rigoureusement identique, soit on accepte de multiples retards pour obtenir des niveaux ou des modes inédits. Dans le cas de Zombie Revenge, n'hésitez pas à investir. Il est court, mais qu'est-ce que c'est bon !

Neo Alex

ATTENTION, IL NE VA PAS TARDER À ATTAQUER !

18 Graphismes

Dans le genre, on touche au sublime. Dynamite Cop est littéralement pulvérisé par Zombie Revenge grâce à une ambiance infiniment plus prenante. Les décors sont riches et les effets visuels particulièrement nombreux (surtout lors de l'affrontement avec le boss de fin). Du beau boulot !

16 Animation

Si les personnages sont encore un peu raides, on ne peut qu'admirer leur palette de mouvements. Pas de gros bugs à l'horizon et aucun ralentissement pour venir gâcher un plaisir qui sera de toute façon intense.

15 Son

Si les bruitages s'avèrent plutôt bons (avec d'excellentes digitalisations vocales), il n'en va pas forcément de même pour les musiques. Certaines collent bien à l'action, et d'autres rappellent les plus mauvais jeux de la Saturn. A titre de comparaison, on est très loin de la sublime bande-son de Deep Fear sur cette même Saturn (merci à Kenji Kawai, le compositeur des musiques de Patlabor 1 & 2, Ghost in the Shell, Blue Seed, Ranma 1/2 et Memories).

17 Jouabilité

Il sera difficile de trouver un jeu aussi simple à prendre en main que Zombie Revenge sur Dreamcast. Il suffit de ressortir Soul Fighter de son tiroir pour juger de la différence. On a vraiment la sensation de jouer avec une borne d'arcade. La difficulté est assez bien dosée (surtout à deux) pour s'éclater sans s'énerver.

16 Intérêt

Au delà de son incroyable réalisation technique, Zombie Revenge apparaît un peu court (comme la majorité des jeux du même genre). Il faut un peu moins d'une heure pour en venir à bout lorsque l'on utilise les continues infinis. Et ce ne sont ni les modes spéciaux, ni la possibilité de s'affronter comme dans un Street Fighter qui améliorent la durée de vie de l'ensemble. Heureusement, l'ambiance et le fun de Zombie Revenge restent uniques sur Dreamcast.

En Conclusion

Encore un titre indispensable à tout possesseur de Dreamcast. Ne vous laissez pas refroidir par sa courte durée de vie, car, croyez-moi, vous n'allez pas vous ennuyer !

90%

Virtua Striker 2



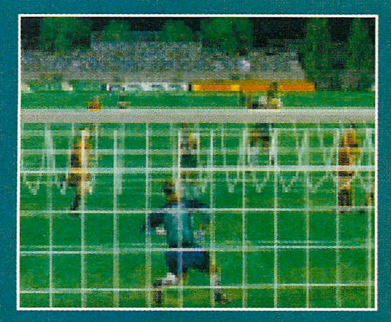
Les fans de ballon rond sont gâtés ce mois-ci puisque la Dreamcast vous offre carrément deux jeux de football, et surtout, deux manières radicalement opposées de concevoir ce sport sur une console. D'un côté, on bénéficie d'une gestion du foot plus tactique et plus riche avec World Wide Soccer 2000, et de l'autre, on dispose d'une qualité visuelle et d'un fun inégalables avec Virtua Striker 2 Version 2000.1. Pour ma part, il suffit de mettre les jeux côte-à-côte pour que mon choix soit fait. Devinez ?

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	sport
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

TESTS







GOOOOOAAAAAAL !

Si marquer un but est l'objectif principal de toute équipe digne de ce nom, un grand buteur se doit d'offrir un spectacle à la hauteur. Et croyez-moi, Virtua Striker dispose de tous les plus beaux tirs du football moderne. Il suffit d'un peu de talent, d'une pincée de patience et d'un brin de chance pour enflammer le stade avec un tir que ne renierait pas le célèbre Captain Tsubasa. Que ce soit un coup franc à la Platini, un tir sur-puissant à la Koeman, une bicyclette à la Simba ou une reprise de volée acrobatique digne de Papin, tout est réalisable. Certains sont particulièrement ardus à réaliser; mais quelle joie lorsque la réussite est de votre côté. SUPERBE !

Import L'arrivée de Virtua Striker 2000.1 sur Dreamcast est une date importante dans l'histoire de cette console. Pourquoi ? Pour plusieurs raisons. D'abord, on juge généralement de la bonne santé d'une machine en comptant le nombre de jeux de football disponibles dessus. Ensuite, parce qu'il représente l'aboutissement d'une technique que Sega avait déjà entamée à l'époque de la vaillante Master System et qui consiste à convertir au mieux un titre ayant connu un certain succès dans les salles d'arcade. Et enfin, parce qu'il est symptomatique du mal qui semble toucher les jeux Sega sur Dreamcast, à savoir une absence quasi-totale d'originalité. Mais la vraie raison tient au jeu en lui-même, puisqu'il se révèle si exceptionnel que seul Soul Calibur peut prétendre à une plus grande perfection technique. Cela dit, trêve de boniment, place au jeu !



Quand on est un grand joueur, il convient de suivre le ballon du regard.


L'histoire est respectée puisque mon équipe de France a vaincu l'équipe du Croatie d'El Tuco (décidément pas très doué avec un pad !).

DIEU, QUE C'EST BEAU !

Il suffit de commencer une partie pour comprendre pour comprendre que les Konami, Electronic Arts et autres Infogrames ont du pain sur la planche.









IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Dans les jeux de foot modernes, les programmeurs se doivent d'ajouter de nombreuses situations se rapprochant de la réalité. Si International Superstar Soccer 64 était un modèle du genre, notre bon Virtua Striker 2 Version 2000.1 n' a pas à rougir de la comparaison. Les joueurs ont presque l'air d'être vivants sur le terrain. Ils se toisent lors de certains affrontements (certains se terminant par un carton), ils se désaltèrent, ils se congratulent après avoir marqué un but et ils hurlent à la mort après un tackle un peu violent sur leur personne. Les finales de coupes donnent lieu à une présentation sympathique des équipes. Du beau boulot !



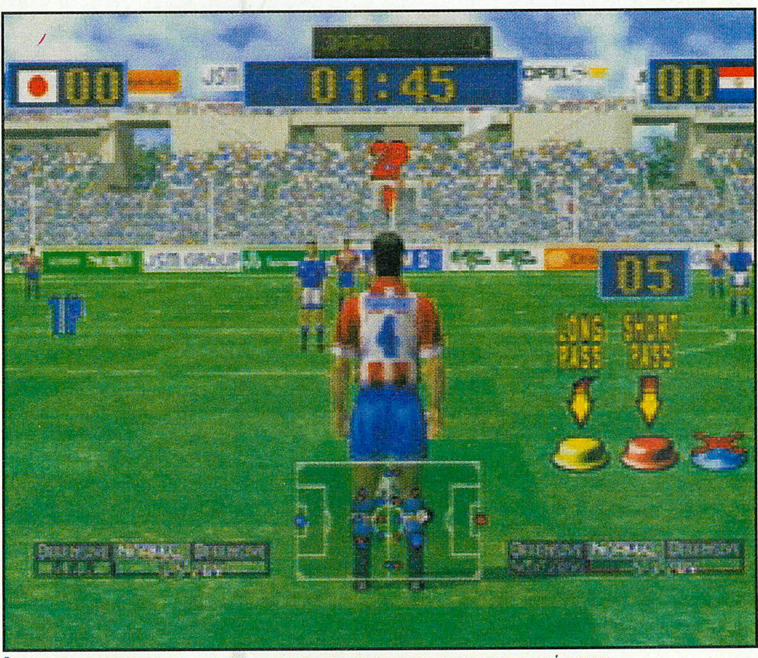
Un tackle superbe qui vient de m'éviter de prendre un but.

«Quatre touches suffisent à réaliser la totalité des actions. Les programmeurs ont par contre pensé à rajouter une International Cup pour les grands solitaires : une option replay absolument démentielle qui vous permet d'enregistrer vos plus beaux buts.»

Virtua Striker (j'ai décidé d'abréger le nom !) est une oeuvre d'art. Les graphismes sont superbes et vous placent directement au coeur d'un vrai match de football avec des actions rapides (comprenez par là, sans saccade ni ralentissement) et des ralentis dignes d'un vendredi soir sur Canal +. Il faut voir bouger les joueurs à l'écran pour le croire. Il est par contre fort regrettable que l'ambiance sonore ne soit pas à la hauteur de l'aspect visuel. Les spectateurs sont un peu absents et certains bruitages se révèlent anachroniques. Pourtant, cela ne vous empêchera pas de prendre une grosse claque (dans mon cas, seul Soul Calibur m'avait fait un tel effet). Vous n'êtes pas prêts de vous lasser de regarder les matchs dans Virtua Striker. Pour ce qui est de jouer, c'est une autre histoire...

L'ART DU DRIBBLE

Dans le jeu en lui-même, nous sommes plus proches d'un Super Sidekicks 2 (un titre légendaire sur la défunte Neo Geo de SNK), que d'un International Superstar Soccer Pro'98 sur PlayStation. En clair, Sega n'a pas fait



Pour les coups-francs, vous disposez de plusieurs tactiques différentes.

«En effet, on regrettera longtemps l'absence de feintes, de réelles possibilités de dribbles et de passes plus précises. La conséquence en est que seul, on ne reviendra pas souvent dessus après avoir fini plusieurs fois le mode Arcade et le mode International Cup.»



Curieux comme cet effet de lumière me rapelle un certain Captain Tsubasa J. sur PlayStation !



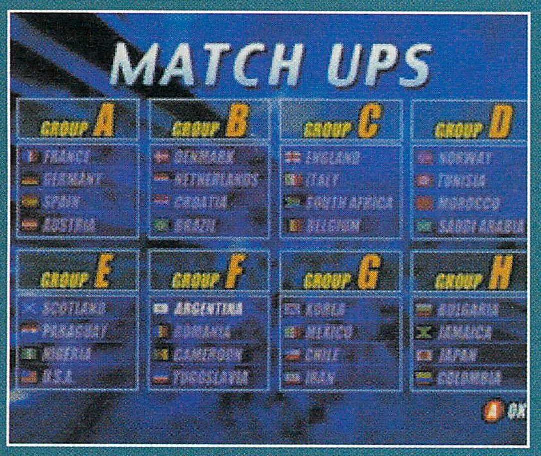
C'est un arrêt magnifique du goal !

dans la dentelle. C'est de l'arcade, pure et dure. La gestion des équipes se limite au choix de trois stratégies (Offensive, Gestion et Defense) en cours de match à l'aide du bouton Y et les blessures, remplacements et feintes sont étrangement absents. Quatre touches suffisent à réaliser la totalité des actions. Les programmeurs ont par contre pensé à rajouter une International Cup pour les grands solitaires une option replay absolument démentielle qui vous permet d'enregistrer vos plus beaux buts. Chaque but rapportant des points, vous pourrez rapidement vous lancer dans des compétitions effrénées avec vos petits camarades. Pour une fois, on ne pourra pas se plaindre que le VM ne soit pas utilisé à son maximum de potentiel. Mais cela peut-il suffire à combler le fan de ballon rond... ? Pas sûr !

Dommage, vraiment dommage !

Comme j'avais commencé à vous l'expliquer au début de mon texte, une conversion parfaite n'est pas forcément synonyme de bonheur parfait. En effet, on regrettera longtemps l'absence de feintes, de réelles possibilités de dribbles et de passes plus précises. La conséquence en est que seul, on ne reviendra pas souvent dessus après avoir fini plusieurs fois le mode Arcade et le mode International Cup. C'est d'autant plus ennuyeux que c'était déjà ce dé-







C'est pour pas gâcher !

Si Virtua Striker 2 Version 2000.1 (ils auraient dû choisir un titre encore plus long !) est une conversion parfaite de la borne d'arcade, il n'en propose pas moins quelques options inédites. Il est par exemple possible de participer à un tournoi international avec des poules de qualification. Vous pourrez aussi affronter d'autres potes lors d'homériques séances de tirs au but. Enfin, et c'est l'option la plus intéressante, il est possible de sauvegarder ses replays sur VM pour les regarder autant de fois que nécessaire. Vous pourrez bien sûr paramétrer vos parties en gérant les hors-jeux, les blessures et les cartons.

Avis

Techniquement irréprochable, ce Virtua Striker prend toute sa dimension à deux. En effet, les quelques défauts dûs à l'arcade font que le jeu lasse quelque peu en mode solo. J'ai l'impression que Sega n'a pas beaucoup retravaillé son titre et qu'il s'est contenté d'une simple conversion. Quoi qu'il en soit, j'aime beaucoup ce jeu et si vous jouez souvent entre amis, je ne peux que vous le conseiller.

Seba



faut que l'on pouvait reprocher à House of the Dead 2 et que l'on retrouve malheureusement ce mois-ci dans le fabuleux Zombie Revenge. A croire que Sega prend ses fans pour des abrutis dont la taille est inversement proportionnelle à celle de leur portefeuille, en persistant à proposer des conversions basiques. Enfin, rassurez-vous, Virtua Striker s'avère carrément indispensable en mode multi-joueurs. A deux, les soirées d'hiver risquent d'être longues ! Encore un achat indispensable pour tous ceux qui possèdent une Dreamcast japonaise. Les autres seront tout de même ravis d'apprendre que sa sortie française est prévue pour la fin du mois de janvier. Encore un peu de patience !

Neo Alex



Une situation des plus dangereuses pour ces deux défenseurs.



Quelle envolée magistrale du gardien !





THE FIGHTING SPIRIT

Pour les perfectionnistes, le jeu gère une donnée fort sympathique. Lors d'une compétition, chaque but vous rapporte des points. Si vous marquez un but somptueux (du style Papinade !), vous aurez la chance de le voir diffusé à la fin du tournoi dans un superbe replay surplombé de l'appellation «Best Goal». C'est à ça que l'on reconnaît les meilleurs buteurs ! Moi, j'ai choisi de tirer un coup franc à la Platini. Observez donc le résultat !

17 Graphismes

Bravo Sega ! Rarement un jeu de foot sur console aura proposé des graphismes aussi impressionnants (seul International Superstar Soccer 64 s'était montré à ce point marquant).
Les joueurs, même s'ils restent encore un peu carrés, sont criants de vérité et les stades sont si réussis que l'on a rapidement l'impression de revivre la dernière Coupe du Monde.

18 Animation

Malgré quelques bugs et collisions un tantinet hasardeuses, c'est du travail d'orfèvre. L'action est fluide et limpide et la palette de mouvements de chaque joueur force le respect pour son respect extrême de la réalité. Quant aux replays...

14 Son

Les programmeurs auraient pu faire quelques efforts sur ce point. Les commentaires sont rares et les bruitages manquent de pêche. Certains d'entre eux font penser aux premiers jeux de foot sur NES. Dommage !

16 Jouabilité

Rien n'a vraiment changé depuis la version arcade. On utilise quatre boutons pour contrôler l'ensemble du jeu. C'est d'ailleurs la grosse faiblesse de Virtua Striker, celle de ne pas proposer une gestion plus technique de son équipe. Seul, les matchs finissent même par se ressembler ! J'espérais mieux qu'une simple conversion, aussi parfaite soit-elle.

16 Intérêt

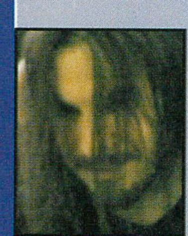
Sega a pensé à rajouter quelques modes de jeu inédits comme le Best Goal et le mode International Cup, et ça n'est pas négligeable. En effet, les parties en solitaire peuvent se révéler répétitives après avoir terminé plusieurs fois le mode Arcade. Cela dit, Virtua Striker 2 est bien le meilleur jeu de sport de la Dreamcast.

En Conclusion

Une véritable bombe que je ne peux que vous conseiller d'acheter (pour ceux qui ne disposent «que» d'une Dreamcast européenne, attendez donc le mois de février, vous ne serez pas déçus !).

89% à seul
93% à 2

Maken X



Le premier Doom-like de la console nous parvient enfin sous les traits de Maken X. En attendant un futur Half-Life, il faudra donc se contenter de ce titre made in Atlus. Mais ne nous plaignons pas trop puisque le jeu est loin d'être mauvais. Je dirais même qu'il est plus intéressant qu'il n'y paraît au premier abord. Alors lisez ce qui suit et vous comprendrez pourquoi cela fait quatre jours que Maken X ne quitte plus ma Dreamcast.

Fiche Technique

Editeur :	Atlus
Concepteur :	Atlus
Type :	Doom-like
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. (Japon)



« Au lieu de changer d'arme, on change de personnage. Chacun possédant des caractéristiques propres de puissance, de vie, de vitesse, de saut, et surtout une arme différente. Cette capacité, appelée Brainjacking, est l'essence même du jeu. »



Le lock permet de rendre vos attaques plus précises et vous informe sur le niveau de vie des ennemis.

Import Nombreux sont les possesseurs de Dreamcast qui attendaient avec impatience un Doom-like. Mais depuis les derniers salons de jeux vidéo et l'impression mitigée que le titre d'Atlus nous avait alors faite, nous nous étions résolus à attendre patiemment la conversion d'un bon titre PC (ndr : Half-Life ?) Pourtant, à ma grande surprise, sans tenir la comparaison face aux meilleurs jeux du genre, Maken X propose suffisamment de qualités pour susciter l'intérêt d'une certaine catégorie de joueurs.

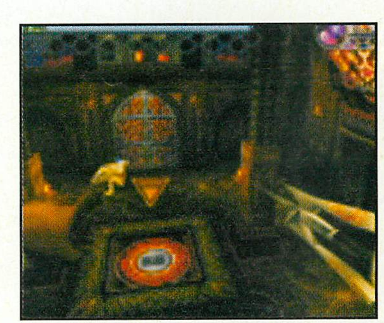
Des apparences trompeuses

A première vue, Maken X ressemble à un mauvais Doom-like : les combats ne se font qu'au corps à corps, on ne peut pas changer d'arme (ndr : ce qui n'est pas tout à fait vrai, comme vous le verrez plus tard...), les niveaux paraissent linéaires. Bref, pas de quoi réveiller la rédac' de Dreamzone. Mais passé les premières minutes de jeu, on se rend compte que le titre d'Atlus ne doit pas être jugé trop vite. La réalisation technique, pour commencer, est de bonne facture. L'animation doit facilement atteindre les 60 images/seconde et les ralentissements sont quasi-inexistants. Alors, ceux qui ont la critique facile nous feront le coup du «c'est fluide, mais c'est vide !». Si quelques niveaux ressemblent plus à une succession de couloirs qu'à de véritables décors, d'autres proposent un environnement très agréable, avec de belles textures. La bande-son est agréable, la maniabilité parfaite et la durée de vie suffisante. Bref, peu ou pas grand-chose à reprocher de ce côté-là.

Séance de brainjacking

Mais Maken X est loin d'être un Doom-like classique, et c'est la raison pour laquelle il mérite qu'on lui consacre un

Il vaut parfois mieux utiliser vos attaques à distance pour minimiser le risque d'être touché.

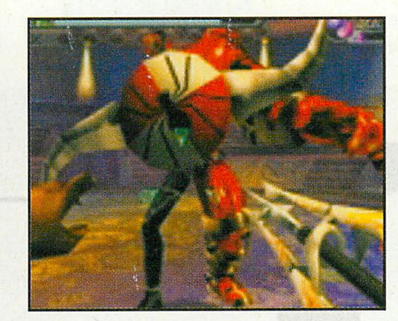


Le niveau en Inde vous demandera un peu de réflexion puisque vous devrez emprisonner les ennemis, et non pas bêtement les tuer.

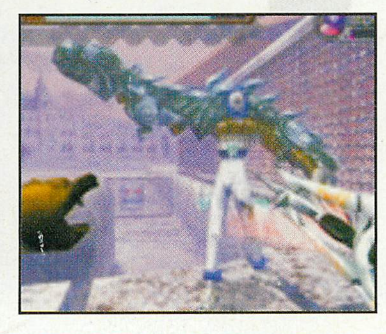
Des persos bien kitsch

Qui d'autre que des Japonais aurait pu nous proposer un Doom-like dans lequel on rencontre tour à tour des ennemis masqués en rollers, des personnages en tenue nazie avec une croix gammée à la place du visage et un homme à quatre bras ? On connaissait l'imagination débordante des mangeurs de sushis, mais je crois qu'on aura rarement assisté à un pareil défilé de clowns en tout genre. Cela n'enlève cependant rien aux qualités du jeu.

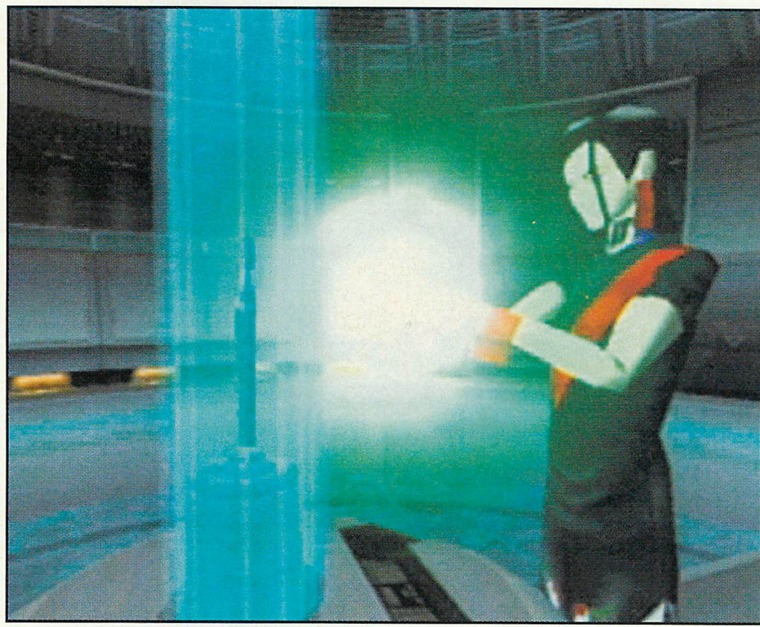


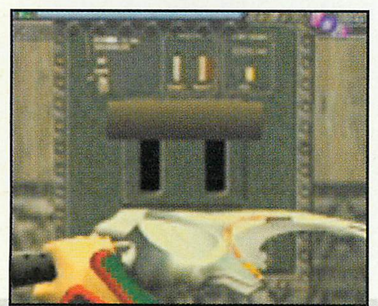


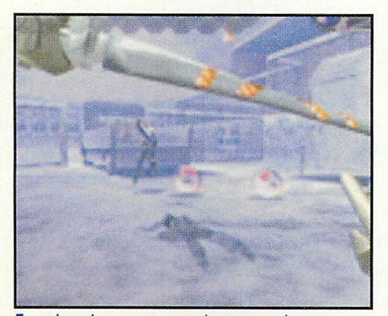




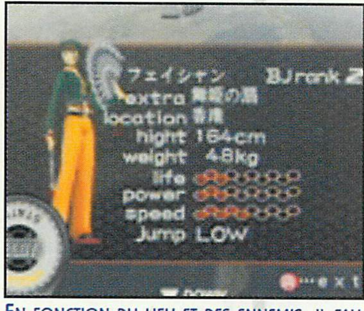



Dommage que les dialogues soient en japonais car le scénario est intéressant.


Que serait un Doom-like sans d'immenses couloirs et des switches à activer ?


En récupérant les sphères laissées par les ennemis morts, vous accroîtrez votre puissance de Brainjacking.

peu d'attention. Au lieu de changer d'arme, on change de personnage. Chacun possédant des caractéristiques propres de puissance, de vie, de vitesse, de saut, et surtout une arme différente. Cette capacité, appelée Brainjacking, est l'essence même du jeu. En voyageant à travers le monde, vous rencontrerez différents individus qu'il vous sera possible d'incarner. Il faudra donc choisir celui possédant l'arme adéquate en fonction de chaque niveau. Vous aurez certainement remarqué que seules des armes blanches sont disponibles. Mais cela n'est pas gênant outre-mesure puisqu'il est souvent possible d'effectuer une attaque à distance en concentrant son énergie. Et puisque j'évoque le côté réflexion de Maken X, il faut également signaler que le bourrinage n'est pas toujours la meilleure solution. Il faudra parfois éviter certains ennemis ou trouver le moyen de s'en débarrasser de manière définitive... A chaque personnage éliminé, vous hériterez



En fonction du lieu et des ennemis, il faudra choisir le bon personnage.

d'une boule d'énergie dont l'accumulation accroîtra votre puissance de Brainjacking, à la manière des points d'expérience d'un RPG. Une fois que l'on commence à y jouer, on a envie de découvrir le prochain niveau et l'être que l'on pourra incarner. Et comme le nombre de localités à parcourir est immense, on en prend pour un bon bout de temps.

Vincent



avis

On attendait un Doom-like bien bourrin avec de nombreux effets gore et on se retrouve avec un mélange d'aventure et d'action particulièrement détonnant. Les graphismes de Maken X sont superbes, ce qui ne gâche rien. L'ambiance est certes particulière, mais je vous assure que nous sommes en face d'un excellent titre. Eh oui, Maken X ne vous demandera pas uniquement de la précision lors des phases de combat, mais aussi un peu de réfelexion.

Neo Alex



16 Graphismes

Si quelques niveaux peuvent sembler vides, la beauté de certains vient compenser cette lacune du jeu. La modélisation est simple mais efficace et les textures de qualité.

17 Animation

A l'exception de très rares ralentissements, la fluidité est optimale. La motion capture n'a certainement pas été utilisée pour l'animation des ennemis, mais cela ne nuit absolument pas au plaisir de jouer.

15 Son

Rien d'exceptionnel de ce côté-là mais aucun reproche particulier, non plus, à formuler.

18 Jouabilité

La prise en main est quasi-parfaite et le lock procure un confort bien appréciable. Il est presque impossible de se perdre dans les niveaux.

16 Intérêt

Avec un grand nombre de personnages jouables et de lieux à visiter, on peut passer des heures dessus sans se lasser.

En Conclusion

Le premier Doom-like de la DC nous a agréablement surpris. On est encore loin de ce que peut offrir de mieux la console, mais il est indéniable que Maken X est un palliatif de qualité en attendant les grosses adaptations PC et, pourquoi pas, des titres exclusifs à la machine de Sega.

88%

NBA 2K



Vous avez toujours rêvé d'être un grand garçon bien bâti, monté sur de puissants ressorts et, accessoirement, comme un taureau. Vous enviiez plus que quiconque ces beaux mâles noirs américains de 2 mètres 12, entourés de filles ravissantes et brassant des millions de dollars. En résumé, votre truc à vous, cela aurait été de rejoindre un jour les rangs de la célèbre NBA (National Basket-Ball Association). Malheureusement, à l'image de mes confrères de la rédaction de Dreamzone, vous êtes plutôt petit, trapu, et monté comme une huître à la provençale. De surcroît, alors que le catalogue de la plupart des consoles du marché propose moult jeux de Basket tels Total NBA, NBA Jam et autres NBA Live, celui de la Dreamcast n'en possède encore aucun. Cessez de vous morfondre ! Les développeurs de Visual Concepts ont mis la main à la pâte afin vous puissiez vous aussi, enfin, mettre la main au panier.

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Visual Concepts
Type :	sport
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (U.S)


La partie débute, ça va chauffer.



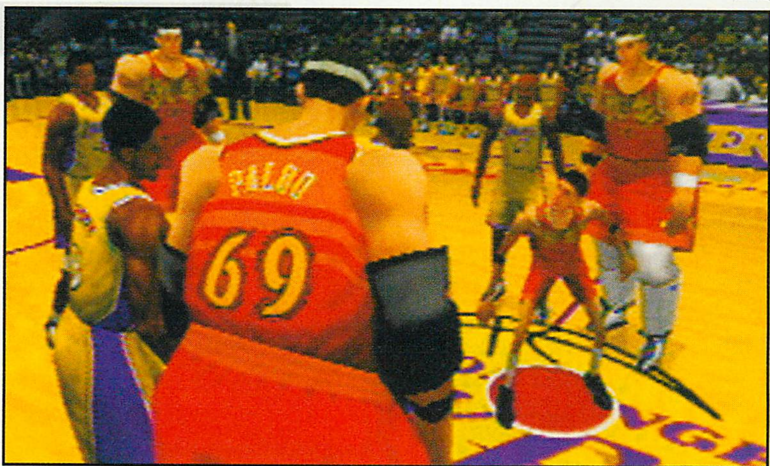
Hardaway demande une petite ovation.

Import Certes, il s'agit bien là d'un jeu vidéo, et il faudra faire une croix sur les donzelles à la poitrine avantageuse et sur les millions de dollars. Qu'importe, le tout est de trouver un bon palliatif, fun, agréable à jouer et assez réaliste pour vous permettre d'oublier que les muscles ne sont que virtuels... Et pour ce qui est du réalisme, autant dire que l'on est agréablement surpris dès la première partie.

> *«La qualité graphique, tout d'abord, fait honneur à la Dreamcast, avec une quantité de détails présents à l'écran très impressionnante. Qu'il s'agisse de l'environnement de jeu, du terrain, ou des joueurs eux-mêmes, force est de constater que les gens de Visual Concepts ont fait du bon boulot»*

La qualité graphique, tout d'abord, fait honneur à la Dreamcast, avec une quantité de détails présents à l'écran très impressionnante. Qu'il s'agisse de l'environnement de jeu, du terrain, ou des joueurs eux-mêmes, force est de constater que les gens de Visual Concepts ont fait du bon boulot. C'est beau, coloré, très fin : la haute résolution dans tous ses états. Et on a beau observer le terrain sous tous les angles, et Dieu sait que les angles de vue proposés par la caméra sont nombreux, on ne voit pas l'ombre d'un polygone. Et pourtant, ils sont bien là, comme il se doit pour tout jeu en 3D, mais tellement bien texturés et peaufinés qu'ils se font oublier sans difficulté. On y croit, on y est ! Les reflets sur le parquet, les effets de lumière lorsque la caméra croise le faisceau d'un projecteur, rien ne manque.

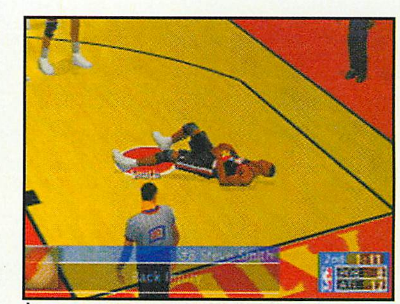
Les joueurs sont quant à eux bien proportionnés et les passionnés de Basket ne trouveront rien à redire quant à leur apparence. Il suffit de regarder d'un peu plus près les

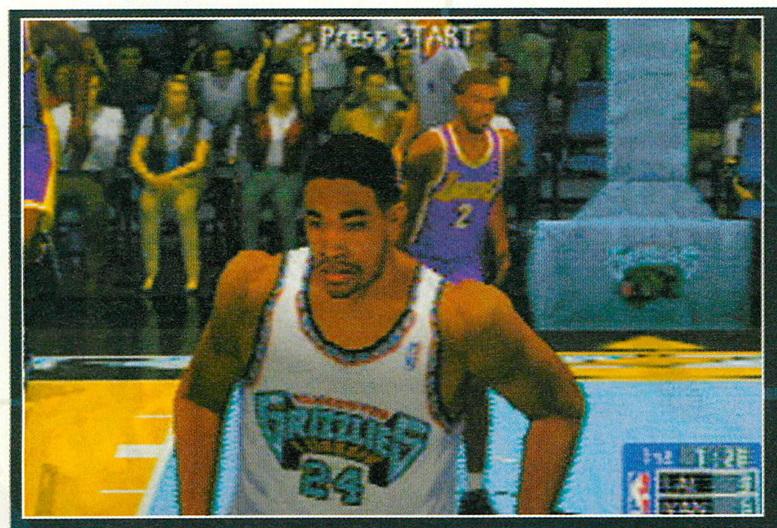


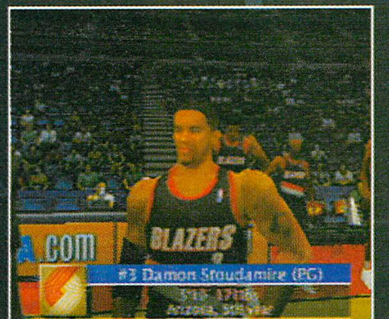
Délire créatif : une équipe de gros balaises et de gringalets.



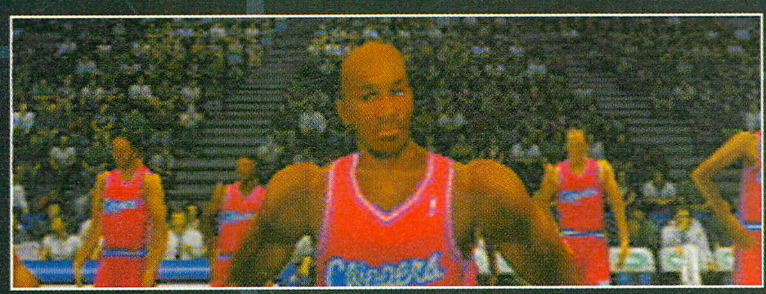
Remise en jeu de la balle par un nounours...


Les fautes de toutes sortes sont possibles. A terre, celui-ci s'est pris une sacrée volée.











UN ENVIRONNEMENT RÉALISTE

Que ce soit le coach, ou les remplaçants sur les bancs de touche qui réagissent à l'action qui se déroule sur le terrain, ou encore le public, qui crie, encourage, insulte son équipe favorite le cas échéant, en se levant et agitant les bras, tout est fait pour que l'on s'y croie. Et ça marche ! Chaque membre du public se meut de manière autonome et avec une grande diversité de mouvements. Bon, le public est un peu «plat» si l'on regarde bien, mais il fait illusion tout de même. Pour les terrains, les 29 stades de la NBA sont modélisés avec précision. Et pour une immersion totale, n'oublions pas l'atmosphère sonore, les cris, la musique...



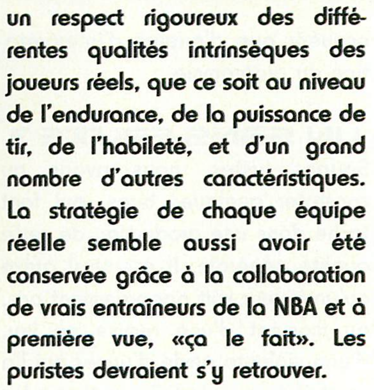
Vous êtes priés de vous intéresser à l'action, pas aux jambes de la demoiselle du fond...

visages des vedettes de la NBA pour les reconnaître lors de leur arrivée sur le terrain ou en zoomant au moyen de la caméra appropriée. Le souci du détail dans la réalisation de ce jeu a été tel que les coupes de cheveux, les tatouages, la couleur et la taille de tous les habits, des chaussettes aux protections en passant par les brassards ont été reproduits, et cela pour l'ensemble des 400 joueurs de la NBA. Je ne vous parle même pas de la taille des muscles et de l'expression des visages, elles aussi recréées à la perfection.

Mais le réalisme passe aussi par un respect rigoureux des différentes qualités intrinsèques des joueurs réels, que ce soit au niveau de l'endurance, de la puissance de tir, de l'habileté, et d'un grand nombre d'autres caractéristiques. La stratégie de chaque équipe réelle semble aussi avoir été conservée grâce à la collaboration de vrais entraîneurs de la NBA et à première vue, «ça le fait». Les puristes devraient s'y retrouver.

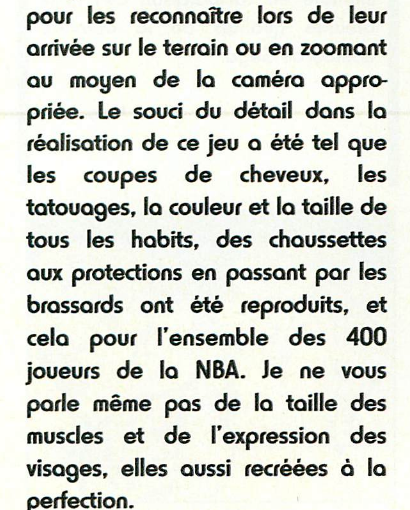
N B ANIMATIONS...

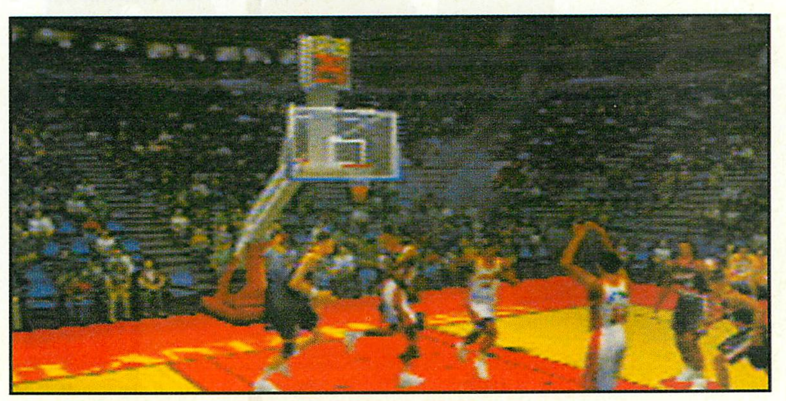
L'animation est aussi à la hauteur de nos espérances. Et là encore les 128 bits de notre bécane préférée sont tous mis à contribution. Que ce soient les mouvements de caméra d'une fluidité remarquable ou l'animation des joueurs réagissant au quart de tour, on ne peut qu'être emballé par ce spectacle en 60 images par seconde digne d'une retransmission télévisée. La motion capture a dû fonctionner jour et nuit chez Visual Concepts, avec quelques 1300 mouvements de joueurs réels récupérés. Le jeu est rapide, sans saccade et très rythmé.



LE GAMEPLAY

Au niveau de la jouabilité, je continue à considérer ce jeu comme une réussite, même si les avis divergent au sein de la rédaction. Il y a les partisans du fun, qui apprécient l'approche facile et la rapidité de maîtrise des principales commandes, et les «techniciens», qui regrettent que l'ordinateur prenne en charge de trop nombreux paramètres durant une partie, laissant une possibilité d'action effective au

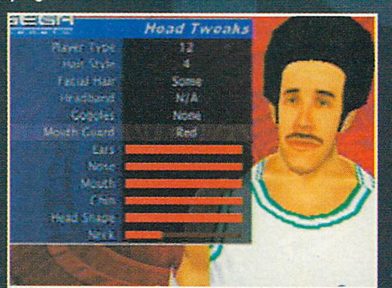




Et 3 points supplémentaires pour Atlanta, 3 !

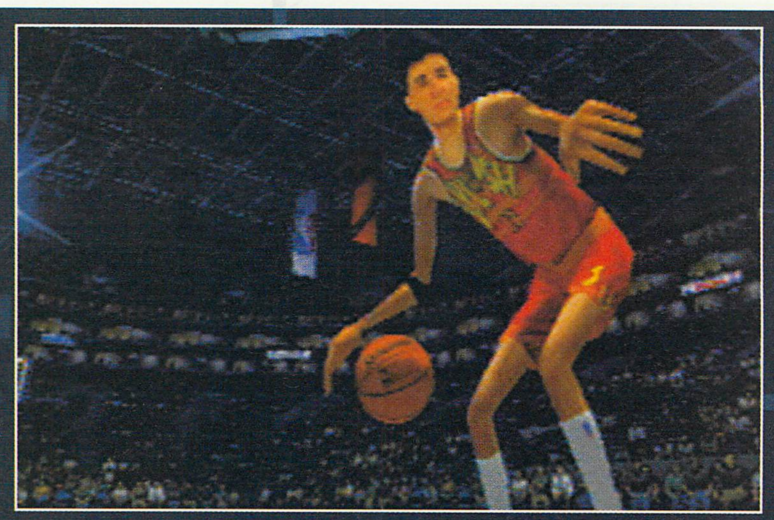
Création de joueurs : le délire

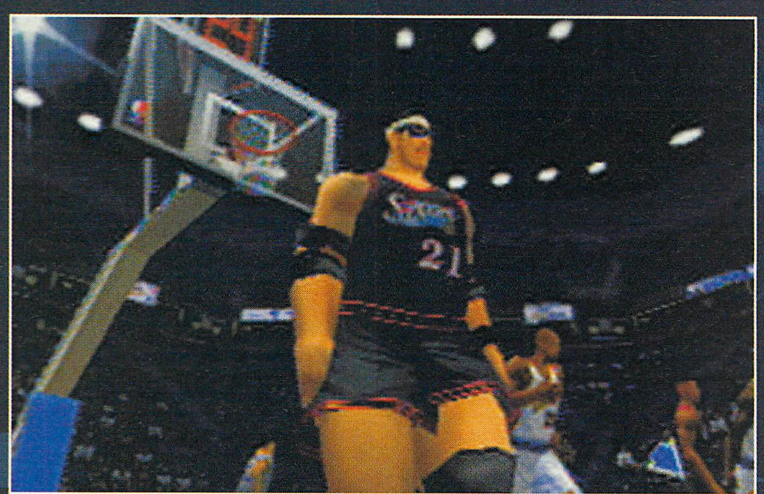
Alors là, autant dire qu'on s'est bien amusés. On en a créé des équipes de costauds courts sur pattes et de grands maigrichons. Tout ou presque est paramétrable : les fringues, la taille, le poids, les tatouages. Et le plus passionnant, c'est la possibilité de choisir parmi 12 faciès différents, et de les remodeler comme on le désire ! La morphologie à la carte ! Cela permet de reproduire les physionomies assez ressemblantes des copains, et c'est hyper-marrant...











joueur trop restreinte à leur goût. Je suis du premier groupe, et mettrai l'accent sur le fait que les novices prendront en main le jeu très aisément, ce qui leur permettra de très vite s'amuser en mode arcade, que ce soit contre l'ordinateur ou contre un pote (le jeu proposant un troisième mode où deux joueurs affrontent la machine). Avoir du fun est bien le principal intérêt d'un jeu, non ? Et puis le mode «simulation» devrait permettre aux plus tatillons de retrouver une complexité d'action accrue.

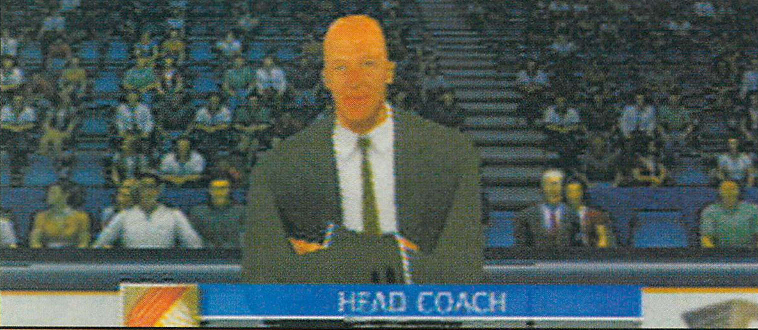
Allez hop, un alley-oop !

Quoi qu'il en soit, les joueurs évoluent sur le terrain avec beaucoup de réalisme dans le positionnement et les réactions, et une utilisation adéquate des boutons et du pad analogique vous permettra de dribbler, passer, courir ou avancer prudemment selon les besoins. Voler la balle à un adversaire sera peut-être un peu trop ardu au début, et les joueurs ne répondront pas toujours à vos sollicitations (tirs ou passes manqués), mais il s'agira plus souvent d'une certaine habileté à acquérir que d'erreurs d'interprétation du programme.

Un sans-faute ?

Soyons justes, nous avons pu constater quelques bugs, qui font tache dans une production de cette qualité générale. Il est ainsi arrivé qu'un joueur soit apparemment pris, au moment d'une remise en jeu, d'une violente envie d'uriner qui l'a conduit à courir indéfiniment vers les tribunes, ce qui a eu pour effet de bloquer la partie et de faire monter un peu plus la pression dans la salle de tests déjà survoltée. Quant à l'attitude des joueurs, elle nous a paru parfois illogique lorsque certains d'entre eux restaient en position de blocage face à l'adversaire alors que la balle se trouvait dans leur dos en notre possession. Mais ces bugs apparaissant rarement n'affectent en rien le plaisir du jeu. NBA 2k reste donc, en définitive, un véritable must.

Le Joker

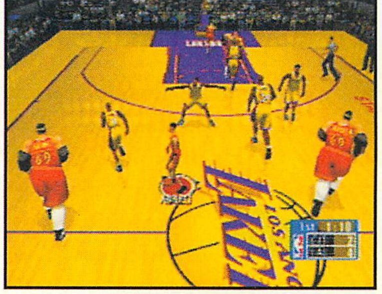


Le coach des Blazers veille et prodigue ses conseils avisés.



Les fans de basket ont enfin un jeu fait pour eux sur Dreamcast. NBA 2K est un jeu superbe qui crève littéralement l'écran. Les actions s'enchaînent rapidement et la prise en main est excellente. On aurait aimé avoir un aspect simulation un peu plus poussé, mais c'est un défaut bien moindre en comparaison des nombreuses qualités de la dernière bombe de Sega.

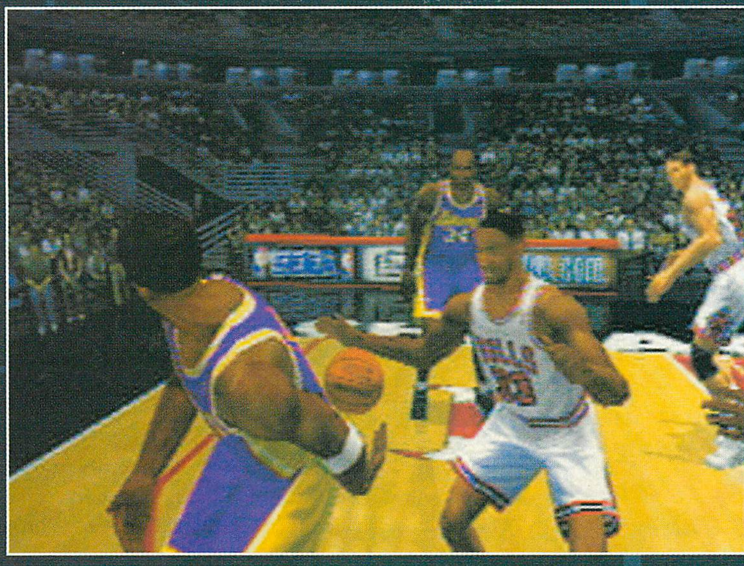
Neo Alex



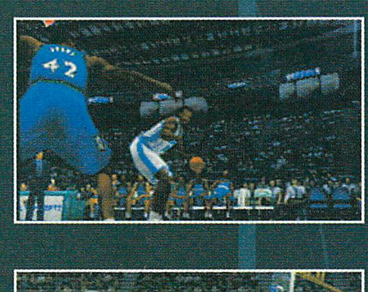
L'équipe des Lourds-allumettes contre les West - All Stars

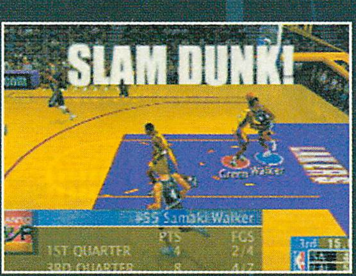
De bien belles actions

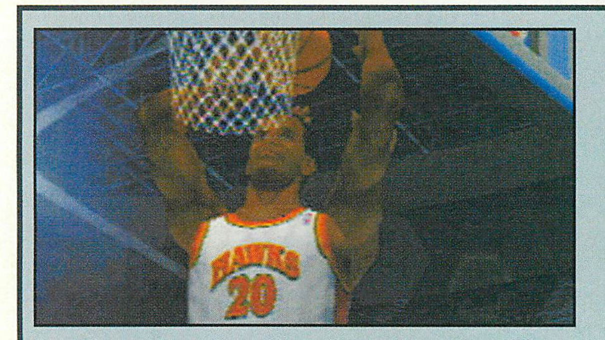
Voilà, vous les avez choyés, entraînés, motivés, surmotivés, dopés...euh, non, pardon, j'oubliais, ce dernier aspect n'existe pas dans cette simulation (une carence à éviter pour NBA 2001 ?). Et ça y est, ils jouent, tantôt offensifs, tantôt défensifs grâce à vos petits doigts habiles ! Ah, ça fait plaisir de les voir évoluer avec tant de prestance et réaliser de si beaux coups (dont certains ne sont pas permis d'ailleurs, car les fautes sont gérées elles aussi) et de si belles feintes.

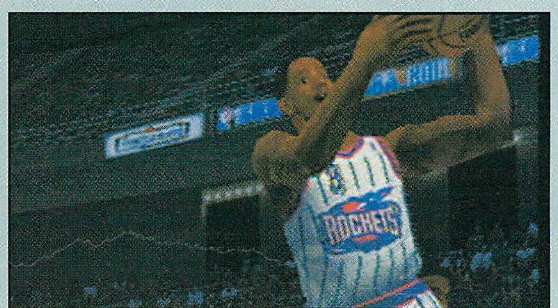


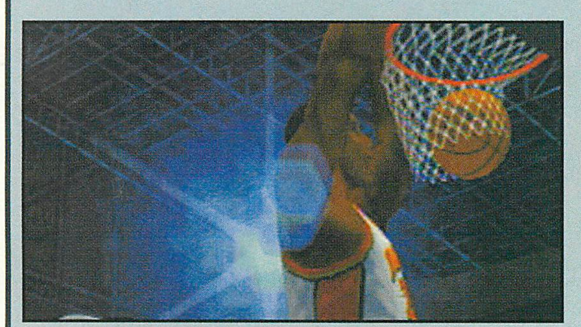














Revoyons la scène au ralenti

Les Bulls et les Blazers comme à la télé... et même mieux ! Le système de ralentis est vraiment très complet et vous permettra de revoir vos plus belles actions sous toutes les coutures. Les zooms, les placements de caméra, tout est paramétrable et réalisé avec le plus grand soin. On regrette que la télévision numérique ne nous apporte pas encore de telles possibilités dans la réalité...Mais admirez plutôt.

19 Graphismes

Du grand art. Les décors somptueux, les prises de vues parfaites. Ce que l'on attend de notre Dreamcast, on nous le donne. Que demander de plus ?

19 Animation

Bon, on a remarqué un seul petit cafouillage, alors comme l'ensemble est excellent, on ferme les yeux. Les mouvements de caméra, l'animation des joueurs et des spectateurs, tout cela est quasi-parfait.

20 Son

L'atmosphère sonore est vraiment fantastique et très prenante. Les musiques, les réactions du public et les crissements des semelles sur le parquet : tout y est !

16 Jouabilité

Ici, la prise en main est rapide pour le débutant, mais certaines subtilités du maniement nécessitent une pratique assez longue. Pour d'autres, on ne maîtrise pas assez l'action. Pas mal tout de même.

18 Intérêt

Ce jeu est certainement ce qui se fait de mieux en matière de Basket à l'heure actuelle sur consoles. Mais quelques petits bugs nous ont peinés. L'intérêt est tout de même important.

En Conclusion

Voilà un jeu de sport collectif très prenant, même pour le novice, et qui bénéficie de plus d'une excellente réalisation technique. Sega montre ici l'exemple à suivre à de nombreux éditeurs de simulations sportives.

92%

Star Gladiator 2

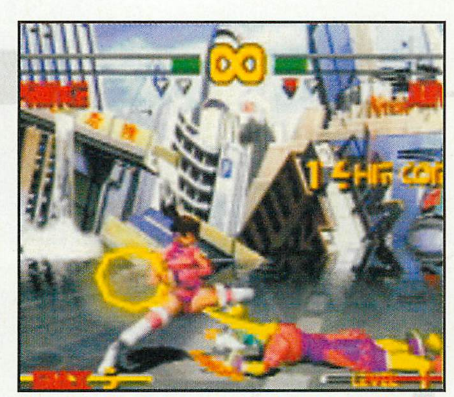



Sorti sur PlayStation en 1996, le premier Star Gladiator prolongeait la lignée des jeux de combat en 3D sur cette console après Toshinden, Tekken et Tobal. Premier jeu dans l'histoire de Capcom à être en 3D, il disposait d'un esprit fun et d'une maniabilité « capcomienne « que l'on retrouvera ensuite dans Street Fighter Ex+Alpha. La suite de cet excellent jeu vient juste d'arriver à la rédac en version nippone. Nous nous sommes littéralement jetés dessus comme des morts de faim Alex et moi. Le constat ? Fun, très fun...

Import Préparez vos pads, ça va chauffer dans les chaumières en cette fin d'année. Star Gladiator 2 nous est parvenu juste avant le bouclage. Autant vous dire tout de suite que ce fut un test trente minutes chrono. Néanmoins, nous avons connu, Alex et moi, un grand plaisir à diriger les combattants de Star Gladiator. Et ces graphismes ! Et cette maniabilité ! Et cette animation ! Ah là là, quel bonheur !

Capcom, ton univers impitoyaaaablee...

Après une intro en 2D très « Street Fighter « et indigne au vu des dernières productions sur cette console ce mois-ci (Virtua Striker, Shadow Man...), vous arrivez à l'écran-titre à partir duquel vous choisissez le mode de jeu. Vous avez à votre disposition : un mode Arcade, un mode Versus, un mode Training, un mode Team Battle et enfin un mode Options. En bref, tout le parfait attirail du jeu de baston. Lorsque vous lancez le premier combat, ce qui saute immédiatement aux yeux, c'est la beauté hallucinante des décors. Détaillés et mis en valeur par de superbes jeux de lumières, ils sont vraiment magnifiques. Ils s'intègrent vraiment à l'ambiance Space Opera particulière de Star Gladiator ; d'ailleurs, certains seraient dignes de figurer dans les films de Georges Lucas. N'allez pas croire pour autant que les personnages sont mis de côté. En effet, même si la différence avec le premier épisode n'est pas flagrante au premier abord, on se rend compte de quelques améliorations après quelques minutes de jeu. Le seul reproche que je leur ferai concerne la décomposition de leurs mouvements. Dans ce domaine, Street Alpha 3 lui est supérieur.



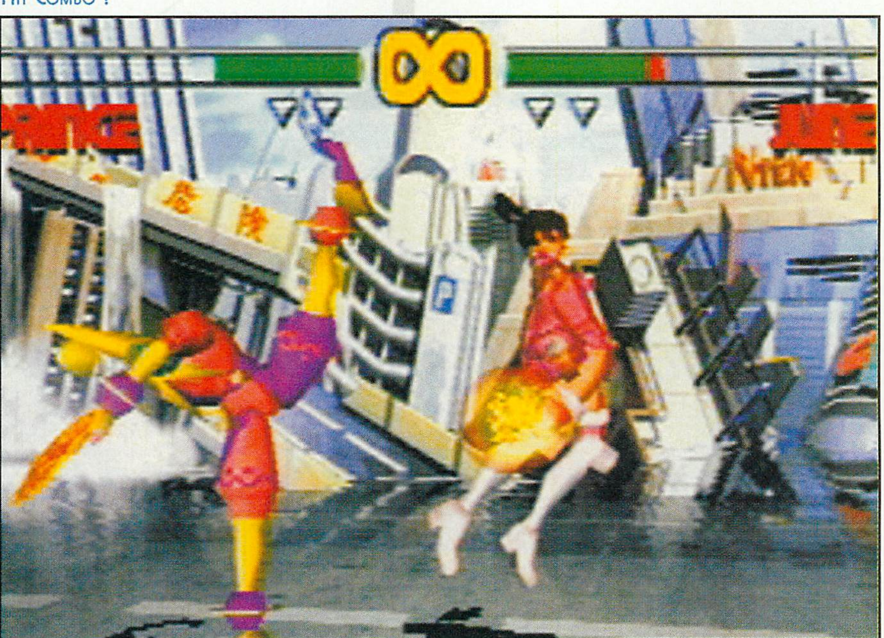
La prochaine fois, il faudra faire mieux que 14 Hit Combo !

Une véritable marque de fabrique

Ceux qui ont joué à Rival Schools, levez le doigt. A des graphismes moches s'associait une maniabilité sans faille. On peut donc dire que Star Gladiator 2 : Nightmare of Bilstein (les titres à rallonge sont aussi une spécialité de Capcom) est le Rival Schools de la Dreamcast, de beaux graphismes en plus.



Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	beatem up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes et mini-jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)



Une jolie esquive suivie d'une attaque dans le dos peut garantir une victoire.

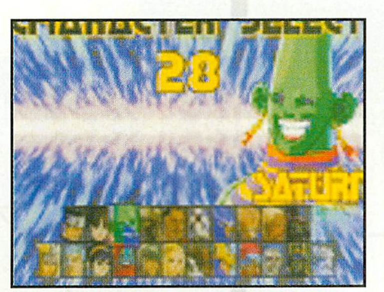
L'ART ET LA MANIÈRE

Sur son principe, Star Gladiator 2 est savant mélange de Rival Schools (pour la jouabilité et la vitesse) et Killer Instinct (pour le système de combos). On ne saurait rêver meilleurs inspirateurs pour un jeu de combat. Le résultat saute littéralement aux yeux. Certains le trouveront un peu bourrin, mais en fait, il faudra constamment surveiller les attaques de son adversaire pour placer des furies meurtrières. Il vous suffit de regarder ces quelques photos pour se rendre compte de leur efficacité. A noter que vous pouvez les placer automatiquement (en appuyant sur la gâchette gauche du pad) ou manuellement (en combinant deux boutons et en exécutant un arc de cercle).

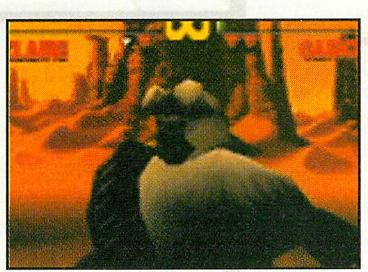








EH OUI, IL Y A BIEN 12 PERSONNAGES DE PLUS QUE DANS LE PREMIER VOLET. BRAVO MONSIEUR CAPCOM !

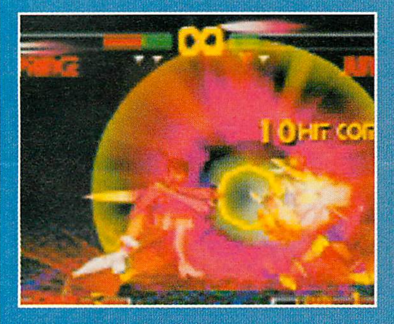


NON, CE N'EST PAS UN EWOK !

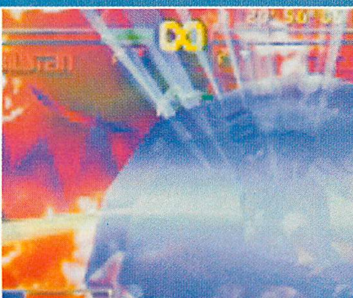
Tout ça pour vous dire que les habitués des jeux de l'éditeur japonais ne seront aucunement dépaysés. En effet, les coups que peuvent effectuer les personnages s'effectuent comme dans un bon vieux Street Fighter, c'est-à-dire quart de cercle plus coup de poing, demi-cercle plus coup de point et caetera, et caetera... Pour chopper votre adversaire, vous appuyez sur les deux boutons de coup de poing et sur L pour déclencher votre fatalité quand votre jauge de furie comporte au moins un niveau. Il est quand même dommage que les 22 combattants se divisent en 11 personnages plus ou moins clonés. Malgré tout, Star Gladiator 2 est un excellent jeu, bourrin comme il faut et qui se démarque de Soul Calibur. A essayer de toute urgence !

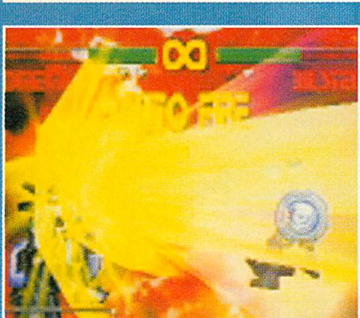
Seba et Alex

JEU DE LUMIÈRE









Si les graphismes de Star Gladiator 2 sont nettement inférieurs à ceux d'un Soul Calibur, les effets visuels sont spectaculaires. On a rarement vu un tel déluge de couleurs et de lumières dans un jeu de combat. Que ce soit avec les coups spéciaux ou les méga-enchaînements, on en prend plein les rétines. On comprend mieux que ce jeu soit sorti sur Dreamcast et non sur PlayStation. Pour ceux qui se demanderaient si ce deuxième épisode est meilleur que le premier, je réponds par l'affirmative. C'est un vrai régal, surtout sur un grand écran ! De toute manière, Star Gladiator 2 s'inscrit dans la lignée d'un Rival Schools

15 Graphismes

De très beaux décors, mais des personnages qui n'ont pas tant évolué que ça. Les effets visuels sont, par contre, extraordinaires. Alex trouve que le jeu n'est pas beau, excepté ces fameux effets. Je suis moins exigeant que lui sur ce point. Cependant, et c'est très clair, Soul Calibur demeure de loin la référence en matière de graphismes et enterre ce jeu de Capcom.

16 Animation

Bien que la décomposition des mouvements des personnages soit plutôt pauvre, il est à noter qu'aucun ralentissement intempestif ne vient gêner le déroulement du combat. De plus, les persos se déplacent assez rapidement. Les furies sont impressionnantes pour la plupart d'entre elles.

15 Son

Les musiques rythment parfaitement les combats et les bruitages sont bien rendus. Les digitalisations vocales des personnages correspondent à l'attitude du guerrier que vous maniez. En bref, une section son sympathique et bien réalisée, mais qui n'atteint pas toutefois les sommets vidéo-ludiques.

17 Jouabilité

Comme d'habitude, la jouabilité est digne de Capcom. Instinctive et bien pensée, vous n'aurez aucun problème pour la maîtriser. Du premier épisode en passant par Rival Schools, Capcom sait décidément intégrer une jouabilité 2D (la meilleure, selon moi) à une représentation en 3D. Du très bon travail.

15 Intérêt

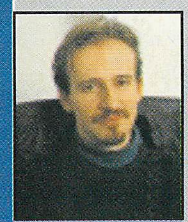
Bien que le jeu soit très fun, il conserve toutefois un côté beaucoup trop bourrin, même si cela fait partie de son charme. En tout cas, avec 22 combattants, vous avez de quoi faire, et cela même si la moitié d'entre eux n'est qu'une pâle copie de la première moitié. Il n'empêche que l'importance moindre du côté technique des combats rebutera les fans de VF3.

En Conclusion

En attendant SNK vs Capcom et Street Fighter 3 W Impact (qui ne devrait plus beaucoup tarder à l'heure où j'écris ces lignes), Star Gladiator 2 comblera les fans du premier opus et contentera tous ceux qui rêvent d'un jeu de baston bien bourrin qui atteint sans problème son objectif : castogner et se marrer. Cependant, les personnages doublons font chuter ce jeu dans sa quête d'une note élevée. Sur ce dernier point, Capcom ne s'est pas trop foulé.

89%

Jojo's Venture



Je commence à en avoir assez de tester tous les jeux de baston 2D de la Dreamcast ! Quand il s'agit de Street Fighter Zero 3 ou de Marvel Vs. Capcom, pas de problème. Mais quand il me faut jouer à une version tronquée de King of Fighters'98 (rebaptisée injustement King of Fighters'99 : Dream Match) ou à un pitoyable Jojo's Venture, je dis NON ! Malheureusement, la cruauté de Vincent n'ayant pas d'égale (de même que la longueur de sa pilosité), il me faut risquer de perdre mon nouveau paddle (j'avais cassé le dernier sur Marvel Vs.Capcom) pour un test dans lequel je risque ma santé mentale.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	Beatem up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes et mini-jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. (Japon)

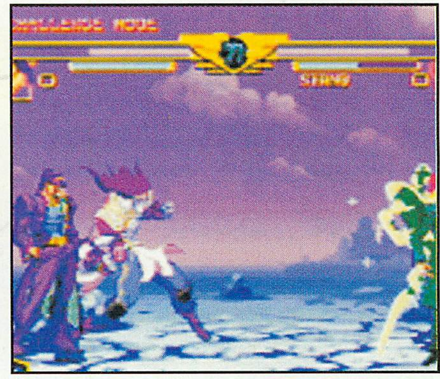
Import Vous en rêviez, ils l'ont fait ! Quel est l'intérêt de posséder la console la plus puissante du marché si on ne peut jouer à des jeux Master System dessus. Franchement ! décidément, Jojo's Venture est un titre pas banal. Il a même fait l'unanimité au sein de la rédaction de Dreamzone (ils se sont tous échappés de la salle de tests en moins de temps qu'il n'en faut pour éternuer !). Enfin, tout ça pour vous expliquer que je me suis retrouvé bien seul devant mon moniteur. Telle une âme en peine, j'ai passé quelques heures sur Jojo's Venture, un beat'em up reprenant l'univers déjanté d'un célèbre manga japonais

UN AFFREUX JOJO

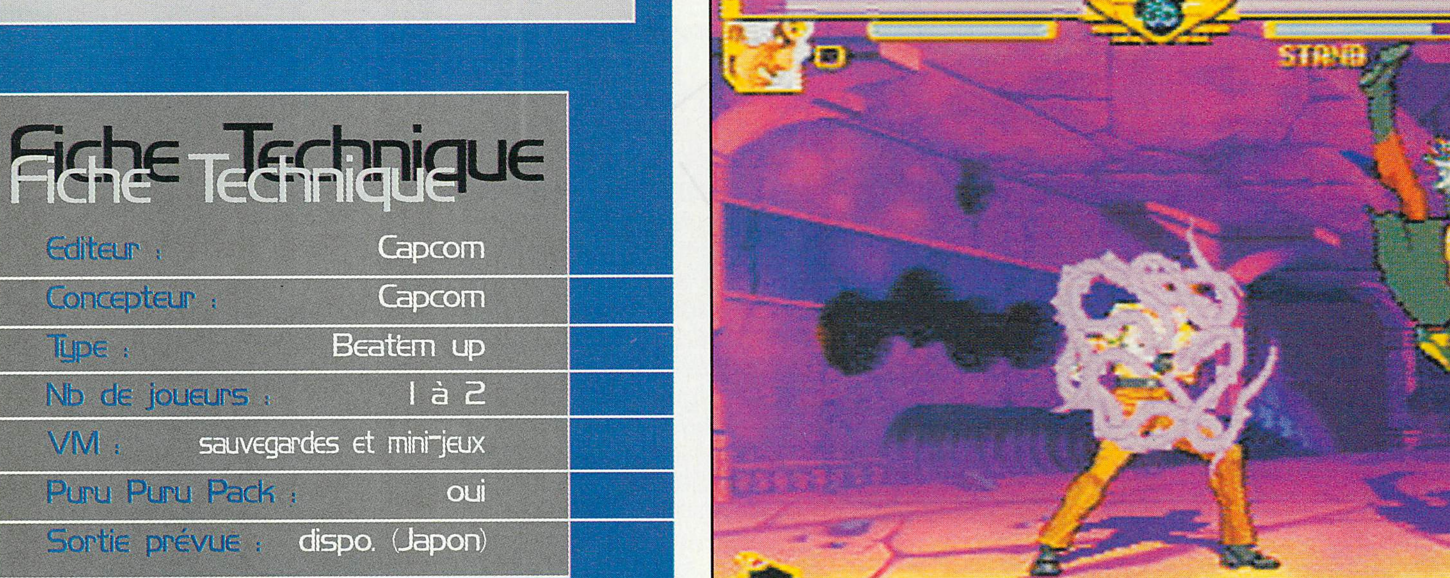
Première constatation, les graphismes sont si laids que même Sengoku Turb (une petite perle signée Nec) a l'air d'un chef-d'oeuvre en comparaison. Les sprites des personnages sont ridicules, peu charismatiques et mal animés. Les décors sont peu détaillés, sans vie et sans intérêt. Enfin, les coups spéciaux, bien qu'amusants les dix premières minutes, sont plutôt affligeants. L'animation est hachée, disgracieuse et pourrait presque pousser au suicide les joueurs les plus émotifs. Vous l'aurez compris, on ne peut pas acheter Jojo's Venture pour sa beauté technique (à moins d'être atteint de folie passagère ou d'être bourré !).



On sent bien l'inspiration qu'a eu le manga sur les programmeurs de Capcom.



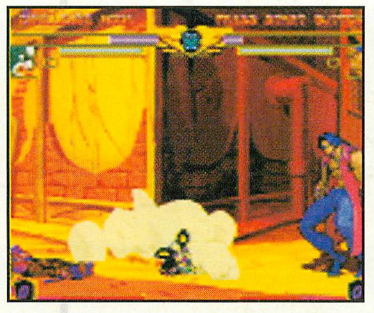
Ne vous fiez pas à cette photo, on ne va pas jouer à 4 dans ce "merveilleux" jeu de baston.

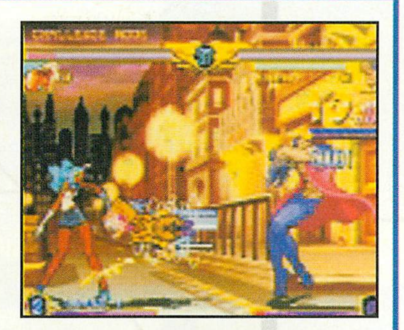


J'espère qu'il a appris à se réceptionner...

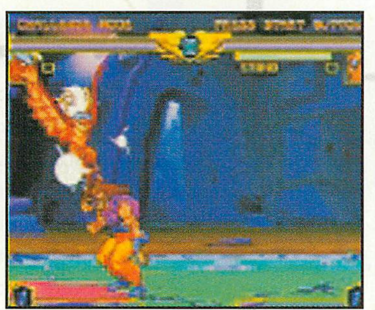
LE COMBLE DU RIDICULE

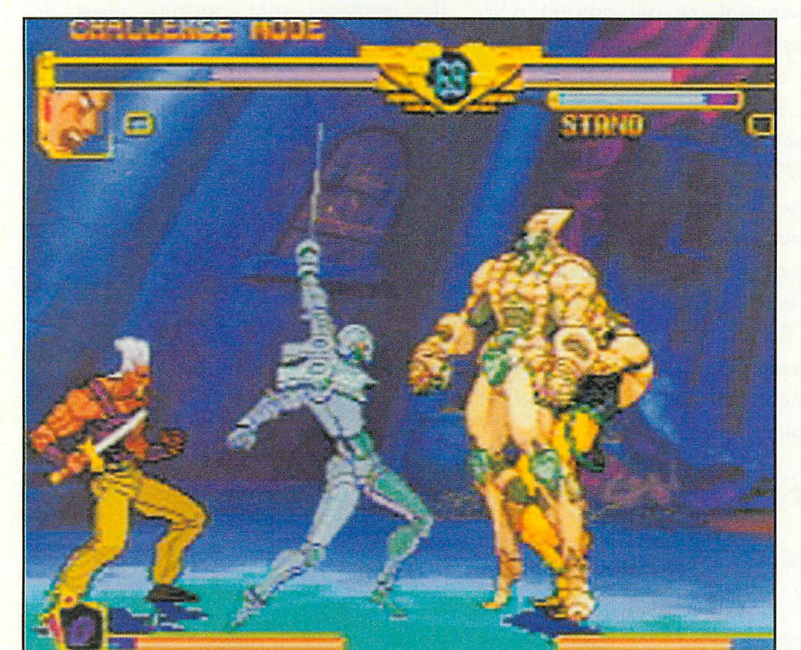
Ce que j'apprécie particulièrement, c'est la possibilité de pouvoir incarner des personnages d'un ridicule à faire passer El Tuco pour le Don Juan des années 90 (les filles, cachez-vous !). Le meilleur reste quand même le mignon petit chien dont les oreilles feraient passer celles de Jumbo pour un modèle de réalisme. C'est d'ailleurs mon personnage préféré (normal, j'ai toujours voulu assister à un combat opposant Bruce Lee à Rintintin !). Les amoureux de mythologie seront ravis de retrouver un mini-phénix (c'est tout ce qu'ils avaient en stock chez Capcom) bien plus impressionnant que Ryu ou Ken (enfin, presque!).











Rien de tel qu'un bouclier humain pour se protéger efficacement.

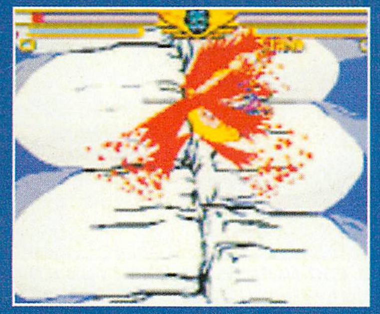
UNE ERREUR QUI SERAIT FATALE

Malgré la présence d'un mode Story susceptible d'intéresser les fans du manga, on s'ennuie ferme lorsque l'on joue à Jojo's Venture (moi, ça va, je suis payé pour le faire !). Les coups spéciaux s'avèrent peu nombreux et rien ne vient susciter un quelconque intérêt pour un jeu aussi laid que creux. La meilleure chose à souhaiter, c'est que Capcom juge son titre trop japonais pour une conversion européenne. Dans le cas contraire, je refilerai le test à Seba en lui faisant croire que c'est Street Fighter III (c'est un peu gros, je sais, mais il est du genre neuneu !). Ah, je suis vraiment trop gentil !

Neo Alex







C'EST DE LA DYNAMITE

L'avantage des titres Capcom, c'est que les surprises sont rares. Comme dans Marvel Vs. Capcom et Street Fighter Zero 3, les furies sont bien présentes et s'avèrent des plus spectaculaires (bien que le terme "originales" soit plus approprié). C'est un véritable délire visuel qui envahit tout l'écran en vous laissant complètement aveugle (personnellement, j'ai plutôt été obligé d'empoigner ma malheureuse poubelle pour ger... Enfin, je vous épargne la suite) grâce à un jeu de couleurs du meilleur goût (si vous êtes daltoniens !). L'avantage, c'est qu'elles sont plutôt faciles à sortir. C'est toujours ça de gagné !

10 Graphismes

On est bien loin de la magnificence d'un Street Fighter Zero 3. Les décors sont pauvres en détails et les personnages sont laids à pleurer (ce qui était peut-être le but recherché par Capcom). Mention spéciale pour les couleurs qui sont... «à chier !» Désolé d'être aussi grossier, mais des fois, j'ai vraiment envie de rebrancher ma PlayStation.

12 Animation

Heureusement que le délire des furies compense un peu le ratage complet de l'animation, parce qu'on aurait vite envie de retourner voir son vendeur préféré pour lui faire avaler la boîte du jeu. Capcom est tombé bien bas.

11 Son

Les musiques sont... Heu... Disons... étranges ! Si vous arrivez à apprécier l'ambiance musicale de Jojo's Venture, c'est que vous êtes bon pour l'achat de Blue Stinger.

14 Jouabilité

Incontestablement le point fort de ce beat'em all qui aurait eu sa place sur Master System (oui, je sais, je suis méchant !). Les coups spéciaux sortent bien et on a aucun mal à balancer les différentes furies.

10 Intérêt

On retrouve la majorité des modes de jeu proposés par la version arcade, plus un mode Story et un mode Training qui sera bien utile aux malheureux novices qui auraient commis l'erreur d'acheter cette daube. Néanmoins, on en fait vite le tour (ce qui n'est pas un mal !)

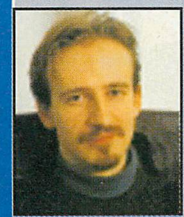
En Conclusion

Que dire ? Que Jojo's Venture est le plus mauvais jeu de baston de la Dreamcast, qu'il est aussi le plus laid ? Le mieux est encore de vous conseiller l'achat d'un autre beat'em up (vous verrez, votre portefeuille vous remerciera !).

45%

TESTS

GigaWing

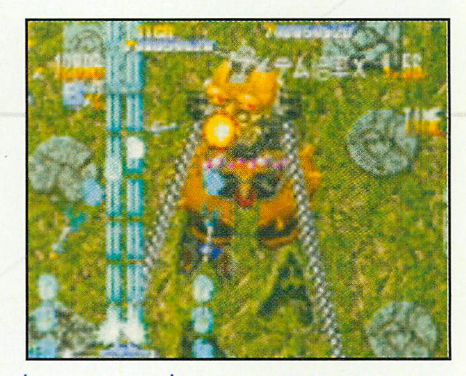


Capcom ne se lasse décidément pas de ressortir ses shoot'em up en 2D sur les dernières consoles du marché. Après l'excellent 1945 Part II sur PlayStation, c'est au tour de Gigawing de débarquer sur console. Dommage que les célèbres développeurs japonais aient décidé de le sortir sur Dreamcast, la machine n'avait pas besoin de cette ultime preuve de mauvais goût.

Import Ne croyez pas que je déteste ce jeu, mais je pense sincèrement qu'il aurait dû sortir sur PlayStation et non sur la Dreamcast. Mais, vous connaissez Capcom, dès qu'il s'agit de recycler ses vieux titres, ils ne sont jamais les derniers (comme un certain Dungeons & Dragons Collection sur Saturn, ou les nombreux Capcom Generations sur PlayStation). Malheureusement, ce qui pouvait à la rigueur passer sur une console 32-bit est difficile à avaler sur une machine aussi puissante. Si en plus on tient compte du prix de vente d'un soft sur cette console (environ 379 frs), on se dit que l'addition est un peu corsée pour un vulgaire titre en 2D. Pourtant les shoot'em up de ce type sont généralement les meilleurs (il suffit de regarder Radiant Silvergun sur Saturn et Raystorm sur PlayStation pour s'en convaincre) puisqu'ils proposent généralement une action soutenue et spectaculaire.

UN DÉLUGE DE SPRITES

Les premières parties de Gigawing laissent pour le moins songeur. Les graphismes paraissent grossiers, l'animation ralentit à chaque fois qu'une avalanche d'ennemis déferle à l'écran et les continues infinis gâchent complètement l'intérêt du jeu. Cependant, force est de reconnaître qu'une fois lancé au coeur de l'action, on prend un certain plaisir à latter de l'extraterrestre. Les effets spéciaux sont des plus sympathiques et rappellent beaucoup ceux d'un Marvel Vs. Capcom (les couleurs sont presque aussi ringardes !). La prise est à la portée de tous les joueurs, du novice au pro du paddle. La possibilité de jouer à deux apporte un petit plus indéniable à un titre qui en a bien besoin pour rehausser



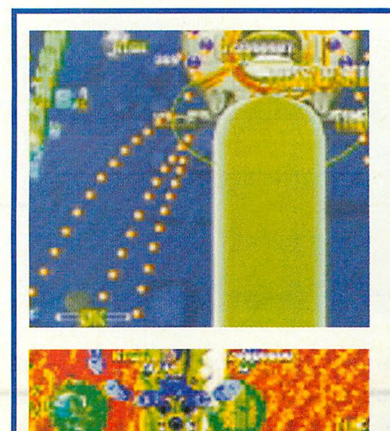
Les boss, comme d'habitude, subissent plusieurs transformations avant d'exploser telle une grosse mer...

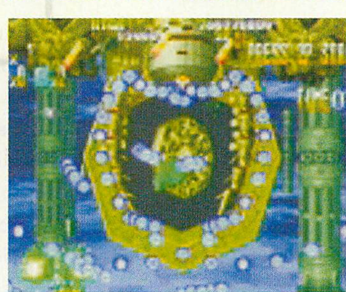


Certains sont assez agréables. Au moins, vous n'aurez pas tout perdu !

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	Shoot'em up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes et mini-jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)





PLUS ILS SONT GROS...

Un shoot'em up sans boss énormes, c'est comme une tartine de Nutella sans Nutella, ça n'a pas de saveur ! Gigawing ne faillit pas à la règle en proposant des monstres ou robots gigantesques capables de raser un pays en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Soyez prudent car ils ne sont pas seulement résistants, ils ont sont aussi équipés de mega-rayons-de la mort qui tue (comprenez par-là qu'à côté de leurs tirs, vous ressemblerez à un misérable insecte !). Pourtant, ils ne sont pas invincibles. Chacun d'entre eux peut être vaincu rapidement, pour peu que vous mettiez en place une stratégie adaptée. A vous de jouer !

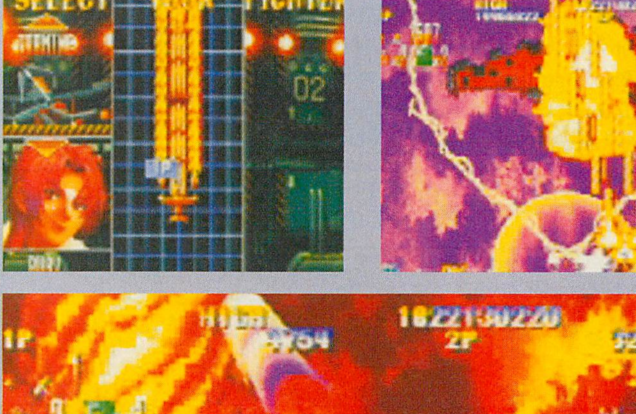
une durée de vie déjà fort défaillante.

CAPCOM OR NOT CAPCOM ?

En fait, le seul intérêt d'un jeu de ce type, qui a pour principal défaut de n'être qu'une vulgaire conversion d'une borne d'arcade, c'est de vous faire économiser de l'argent. Imaginez le nombre de pièces de 10 francs que certains d'entre vous pourraient dépenser dans une salle d'arcade pour jouer à Gigawing. Mais cela ne suffit pas, surtout sur une console où l'on peut trouver des chefs-d'oeuvre comme Soul Calibur, Street Fighter Zero 3, Ready 2 Rumble, ou Sonic Adventure. Je doute que Gigawing puisse un jour débarquer en France, et ce n'est pas forcément un mal (sauf pour les frappadingues de la gâchette !).

Neo Alex


VOILÀ UN NIVEAU QUI RAPPELLERA SÛREMENT DES SOUVENIRS À CEUX QUI ONT JOUÉ À DRAGON SPIRIT SUR PC ENGINE.




C'EST VRAIMENT DU CAPCOM !

Pour personnaliser ses shoot'em up, Capcom propose toujours le choix entre plusieurs pilotes possédant chacun son propre appareil. Ce choix peut s'avérer crucial puisque la maniabilité et la puissance de feu varient en fonction de l'appareil. Et puis, au moins, cela vous donnera l'occasion de refaire le jeu plusieurs fois (avec une durée de vie aussi courte, ce n'est pas un mal !). A signaler : les différents vaisseaux possèdent tous un tir spécial ultra-puissant capable de détruire plusieurs escadrilles en une seule fois. Ces tirs donnent lieu à un déluge pyrotechnique qui rappellera le 14 juillet aux amoureux de feux d'artifices.

12 Graphismes

Heureusement pour Capcom, les effets visuels sont impressionnants et certains décors s'avèrent assez poétiques. Autrement, Gigawing paraît bien fade pour un shoot'em up, surtout si on le compare à des titres comme Radiant Silvergun, R-Type Delta ou Thunderforce V. Capcom est vraiment tombé dans la facilité !

14 Animation

C'est rapide, ça pète de partout, le nombre de sprites à l'écran est proprement incroyable et... Les ralentissements sont légion ! J'aimerais dire à Monsieur Capcom que réussir une conversion parfaite d'un jeu d'arcade, c'est bien, mais éliminer les ralentissements, c'est mieux ! Une leçon à méditer pour votre prochaine conversion.

14 Son

Les bruitages sont plutôt percutants et accompagnent parfaitement une action incessante. En ce qui concerne les musiques, ne vous attendez pas à de fantastiques symphonies dignes d'une Yoko Kanno (Macross +, Escaflowne, Brain Powerd...) des grands jours. Enfin, on a pas toujours ce que l'on veut !

15 Jouabilité

La prise en main est des plus rapides puisque deux boutons suffisent à maîtriser son appareil et à terminer le jeu en 15 minutes montre en main (bravo Monsieur Capcom !).

9 Intérêt

Gigawing est l'exemple type de l'arnaque du siècle avec sa durée de vie dépassant laborieusement les quinze secondes, ses graphismes plus proches d'une Super Nintendo que d'une Dreamcast et ses ralentissements qui feraient passer une 2 CV pour une Ferrari.

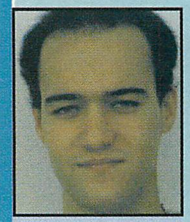
En Conclusion

Plutôt sympa à deux, Gigawing pêche vraiment par une durée de vie trop courte et une réalisation qui pourra sembler complètement obsolète pour une machine aussi puissante que la Dreamcast. A réserver aux fans indécrottables de shoot'em up.

65%

TESTS

Chu Chu Rocket



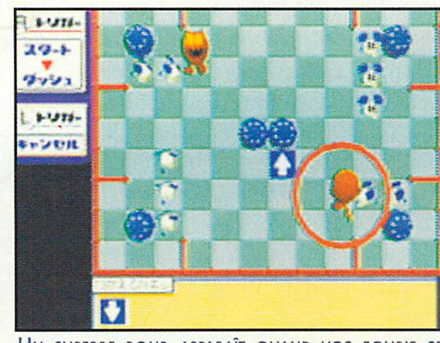
Ces Japonais ne cesseront jamais de m'étonner... Alors que nous attendons tous des jeux qui en mettent plein la vue, qui nous fassent rêver toute la nuit, bref, qui nous changent notre vision vidéoludique à tout jamais, la Sonic Team se la joue nostalgique en nous proposant un style de soft tout droit sorti de notre bonne vieille Master System. Ressortez votre cerveau mis de côté depuis Soulcalibur car Chu Chu Rocket est bien un jeu de réflexion...

Des souris au garde-à-vous ? On aura tout vu...

J'aurai dû me méfier lorsque Vincent m'a confié avec un petit sourire en coin le «privilège» de tester ce nouveau jeu... Il parait que c'est vachement bien !! « C'est tout en japonais, mais t'inquiète pas, on va voir ça ensemble...». Résultat: la console et nos neurones ont fumé de concert; la console car on ne s'est pas méfié de l'authenticité du transfo, nos neurones car on a rien compris pendant 10 minutes au principe du jeu.

Et soudain, la lumière fut

Comment vous expliquer le but de manière claire et précise?...Bon, imaginez une sorte de damier sur lequel se ballade une horde de souris lobotomisées marchant tout droit comme les fameux lemmings. L'objectif est de les faire toutes entrer dans la(les) souricière(s) saines et sauves. Pour cela vous avez à votre disposition des cases fléchées qui doivent être posées de manière judicieuse pour détourner de leur chemin ces stupides souris. Mais tout n'est pas aussi simple quand on est une petite souris sans défense! En effet, il faut vous méfier des différents pièges que représentent les chats, les cloisons et les tapettes!!! Les premiers niveaux sont très faciles, mais cela se corse assez rapidement. Le principe étant maintenant assimilé, voyons les différentes options que nous propose la Sonic Team; le mode puzzle présente une série de vingt cinq tableaux en normal, original et download (niveaux téléchargeables via Internet); le stage chal-



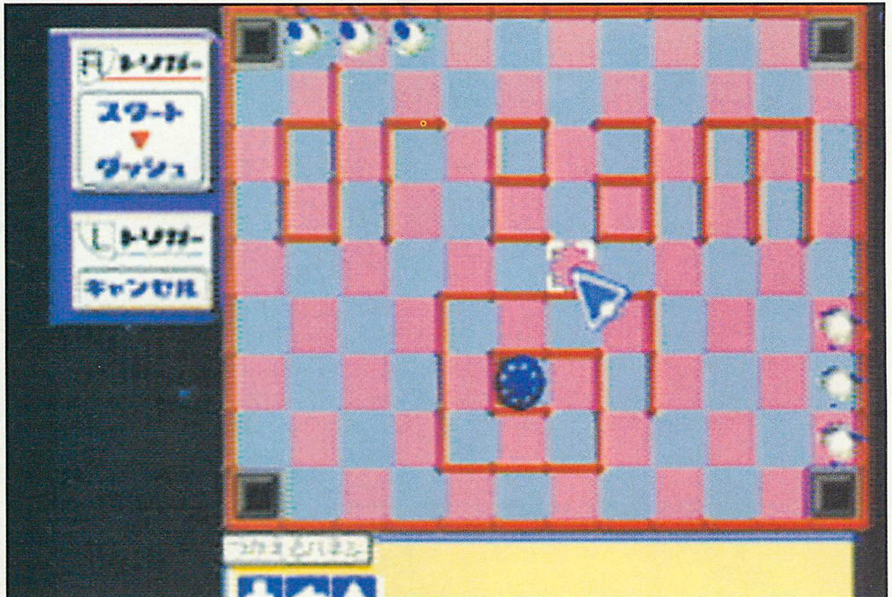
Un superbe rond apparaît quand vos souris se font croquer par un greffier.



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	réflexion
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes et puru puru pack
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

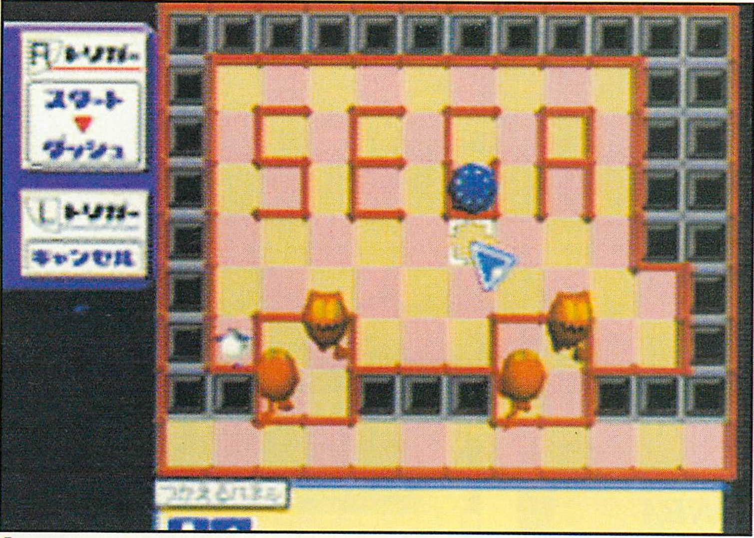
Publicité mensongère.



Les programmeurs nous confirment que nous sommes bien sur Dreamcast, au cas où nous aurions douté.


J'AI PU CONSTRUIRE MON PROPRE TABLEAU AVEC LE MODE EDIT. LA VIE VAUT D'ÊTRE VÉCUE...

lenge reprend le principe du puzzle avec 25 autres niveaux jouables à deux en coopération; le mode battle team vous place par équipe de deux contre deux; le mode four players battle vous permet de régler vos différents entre quatre amis (c'est le moment de convertir trois jolies filles au jeu vidéo les gars !!!); le puzzle édit où, comme son nom l'indique, vous pouvez libérer votre délire créatif à volonté; et enfin, le Network où vous mettez la pâtée à un autre gars au bout de la planète, et ce jusqu'à quatre (et non pas jusqu'à 6 milliards comme un certain slogan aime à le répéter).



ET UNE PUB GRATUITE, UNE !

ET LA RÉALISATION DANS TOUT ÇA ?!

Ben, elle est très bien pour une Megadrive, mais pour une DreamCast, c'est plutôt moyen, et ça vire franchement au foutage de gu... Quant aux musiques elles sont rapidement soûlantes. Si vous rajoutez à cela tous les menus en japonais où on ne comprend rien de rien, c'est pas attrayant tout ça. Mais j'avoue tout de même mettre bien amusé à résoudre ces différents casse-tête seul, et surtout à quatre où j'ai bien gueulé contre ces satanées souris qui s'entêtent à aller n'importe où... Mais de là à l'acheter, faut pas pousser non plus.

Emmanuel

BANDE DE TAPETTES

Chu-chu Rocket vous propose de vous bastonner jusqu'à quatre pour planquer vos petites souris si stupides. En 4 players battle, chacun des concurrents possède une souricière de sa propre couleur; à vous de vous débrouiller pour poser les flèches avec intelligence et sadisme car il faut constamment surveiller votre cota, mais aussi celui des adversaires. A quatre, on s'éclate !!











12 Graphismes

Les couleurs sont loin d'être discrètes, les souris sont mignonnes, mais c'est peu pour 'impressionner les foules. Je ne crois pas qu'ils vont le mettre dans une démo, ou alors pour rire.

– Animation

Une note ici n'a pas grand intérêt tant l'animation est loin d'être importante. Enfin, je peux toujours vous dire qu'il n'y a pas de ralentissement (encore heureux !).

12 Son

Les musiques sont rapidement gonflantes, et les bruitages complètement ridicules.

17 Jouabilité

Elle est super simple : vous déplacez le curseur avec le stick et posez vos flèches avec un bouton. L annule le coup et R accélère vos souris. Pas trop dur, quoi...

12 Intérêt

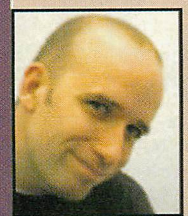
Les challenges en solo vous feront pas mal cogiter et à quatre les parties sont fendar. Mais tenez compte tout de même du japonais incompréhensible pour la plupart, et surtout du prix de l'import.

En Conclusion

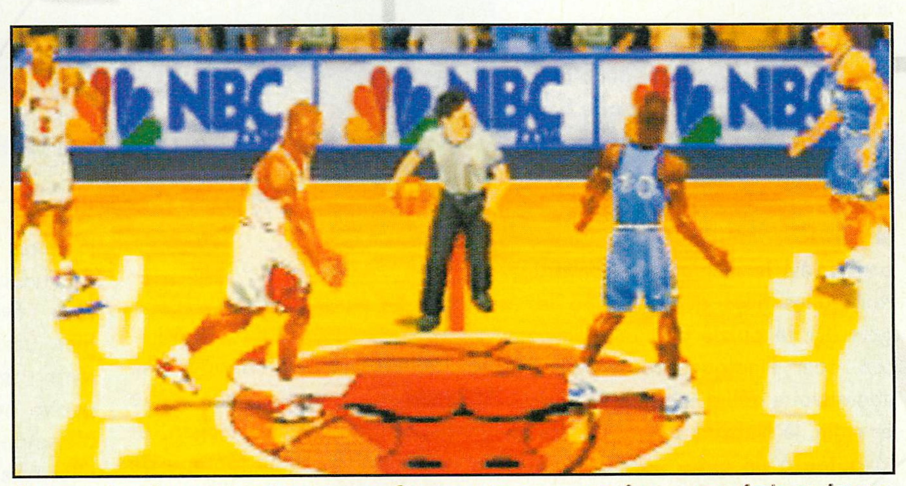
Si vous êtes un malade des jeux de réflexion, ce titre vous plaira certainement pour deux ou trois soirées. Les différents niveaux accomplis vous ne reviendrez pas dessus, sauf pour vous éclater à quatre. Vu le prix de l'import et le japonais rebutant, réfléchissez bien avant de l'acheter.

70%

NBA Showtime



Le basket fait son entrée sur la Dreamcast par la grande porte. NBA Showtime n'a qu'un seul objectif : faire vibrer. A mille lieues d'une simulation, tout ce qui pouvait empêcher, ralentir ou diminuer votre passion pour le ballon orange a été supprimé. Il reste un jeu fun, très arcade, qui ne mégote pas sur les moyens pour atteindre son but: vous faire plaisir, et c'est une réussite.



L'arbitre a l'air d'un nain à coté des joueurs. On ne le voit que pendant l'engagement. Après on l'entend.

Import Ceux qui veulent une simulation de basket pure et dure qui sont attentifs aux moindres détails qui peuvent renforcer l'impression réaliste dans les parties, Nba Showtime n'est pas pour vous. C'est de l'arcade sans concession qui respecte les règles du basket mais ne s'attache pas à coller à la réalité dans la mesure où cela renforce l'amusement. Vous retrouvez toutes les équipes américaines de la désormais fameuse NBA. Des Chicago Bulls aux Los Angeles Lakers en passant par les Spurs de San Antonio. Vous pourrez reconnaître chacune des stars qui évoluent en championnat. Même si les textures ne sont pas parfaites par rapport au NBA 2k, elles suffisent à notre plaisir. Ce qui ne veut pas dire non plus que les détails ne sont pas là. La modélisation des basketteurs respecte les caractéristiques propres à leur personnalité et aux couleurs de leur équipe. L'environnement, le public et le parquet sur lesquels ils se débattent ont bénéficié des meilleurs traitements.

Une fluidité exemplaire

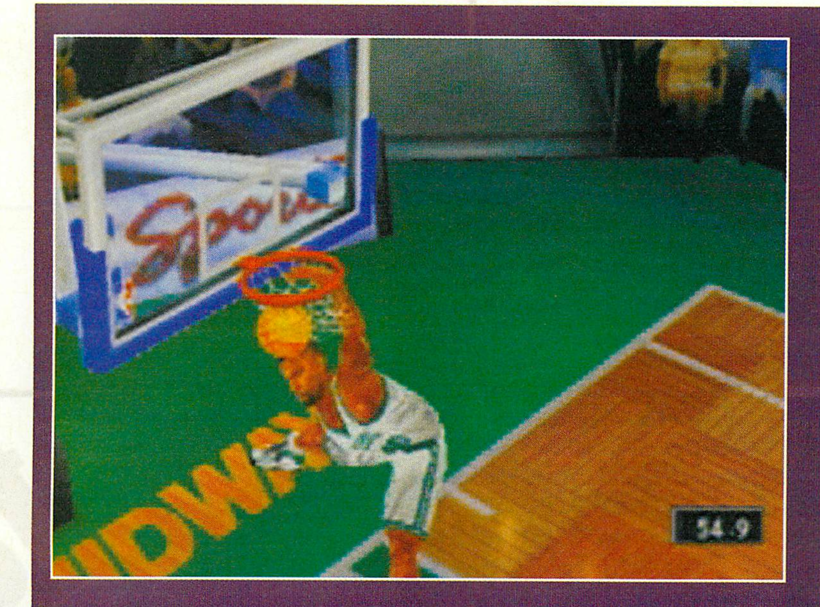
Au niveau de la fluidité, c'est impeccable. La rapidité du jeu est impressionnante et il n'y a pas le moindre ralentissement à noter qui vient perturber le déroulement des matchs. Aucun bug à l'horizon n'est à signaler. Parfois les actions sont si rapides qu'il est difficile de s'y retrouver sur le terrain. Mais d'un autre côté c'est ce qui fait la force du titre. Pas de temps mort (ce qui est paradoxal pour du Basket) du fun, rien que du fun. Les actions sont superbes et on assiste à des envolées fabuleuses. Il n'y a qu'un seul mode, c'est le championnat que vous devez remporter à tout prix. Vous ne pourrez jamais être plus de quatre à disputer des parties endiablées et c'est le petit défaut. Même si le but n'était clairement pas le réalisme la Dreamcast est suffisamment puissante pour autoriser un nombre de personnages plus important à l'écran sans pour autant ralentir l'ensemble.

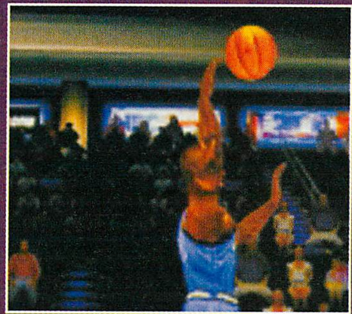
Fiche Technique

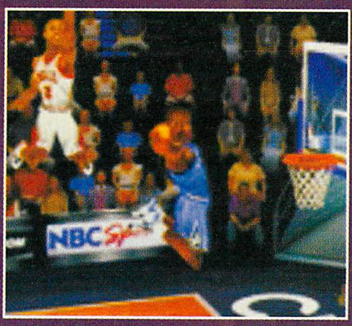
Editeur :	Midway
Concepteur :	Midway
Type :	sport
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	oui
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo U.S



L'interface est superbe et c'est l'occasion de voir les logos de chaque équipe en gros plan.









REPLAY TIME

Le replay est un élément phare du jeu juste assez long pour avoir un gros plan des différentes actions et pour mieux apprécier les textures des personnages. C'est la console qui sélectionne les ralentis et ceux-ci viennent s'intercaler en plein milieu des parties que vous êtes en train de mener. Mais lorsque votre ballon est en feu, le replay ne le prend pas en compte. Dommage.

A QUATRE C'EST MIEUX QU'À DEUX

Le mode deux joueurs présente aussi quelques failles. Si vous jouez à deux l'un contre l'autre le joueur contrôlé par la console est un peu trop zélé. Il arrive très souvent que ce soit lui qui marque le plus de paniers avec une différence non négligeable ce qui a le don d'énerver ce cher néo Alex (il fallait bien qu'il trouve une excuse) à sa décharge, c'est vrai que c'est horripilant. Sans aucune hésitation le mode quatre joueurs est le plus attirant et le plus marrant et fait de ce titre un des meilleurs jeux de basket arcade sur console : il devrait ravir les aficionados du panier.

El Tuco


TOUTES LES EQUIPES SONT REPRÉSENTÉES.









BABY LIGHT MY FIRE

Lorsque vous arrivez à marquer trois paniers de suite, le ballon s'enflamme en même temps que le public. Une manière de frimer auprès de vos adversaires. Surtout lorsque vous jouez à plusieurs, le fait que le cerceau soit couronné d'un feu ardent a le don d'énerver, ce qui prouve l'inaptitude adverse à mettre fin à une série qui peut durer longtemps.

16 Graphismes

Le jeu est vraiment très beau et même si les textures ne sont pas toujours parfaites, la modélisation des personnages est très plaisante. Les effets de lumières sont assez réussis et se marient bien avec l'environnement.

17 Animation

Même si la décomposition des personnages est moins bonne que dans NBA 2k, elle est largement comblée par une rapidité et une fluidité parfaites. Sans bugs ni ralentissements une animation qui frôle la perfection.

15 Son

Les sons ont vraiment beaucoup de pêche et sont en parfaite adéquation avec les différentes phases de jeu. Un plaisir renforcé lorsque le ballon est en feu où les bruitages sont sonores et crépitent dans tous les sens.

15 Jouabilité

La prise en main ne pose véritablement pas de problème et le pad analogique ou la croix multidirectionnelle remplissent parfaitement leurs fonctions.

17 Intérêt

Bien qu'il n'y ait que le mode championnat pour jouer tout seul, les autres modes à plusieurs sont suffisament fun pour rendre ce titre infatigable sur sa durée de vie. Tant que vous aurez des potes, Nba Showtime ne vous décevra pas.

En Conclusion

Ceux qui n'ont comme seul objectif l'amusement lorsqu'ils jouent à un jeu de basket et qui ne sont pas très friands d'un grand réalisme seront servis par Nba Showtime. Et à plusieurs le plaisir est décuplé et promet d'occuper vos longues soirées d'hiver entre copains.

90%

Space Griffon 6



Oh génial, mon premier test import ! Faites-moi donc un peu voir ce Space Griffon. Ouh là, mais dis donc Vincent, c'est une blague ? Le bizutage (un peu en retard) ? La version bêta ? Ah bon, c'est la version japonaise définitive ? Naan, c'est pas possible ? Oh le massacre... Bon, ben allons-y. Pfffff...

Import Première constatation, il y a des images de synthèse dans l'intro. Enfin, ne nous emballons pas car elles se résument à un grand vaisseau spatial que l'on voit pendant trois secondes. Il fallait quand même le signaler. Suite de Space Griffon VF-9 sur PlayStation, Space Griffon est une sorte de Quake-like, excepté que vous êtes aux commandes d'un Mecha, robot géant fort prisé par nos amis nippons. Si vous avez eu une Saturn, vous avez sûrement joué à Robotica, dont le système de jeu était identique. Jeu sympathique au premier abord, il pêchait par une absence totale de sauvegardes, ce qui ruinait totalement l'intérêt.

La daube intersidérale

Vous êtes Jim Vilington, membre d'une escouade de six soldats tous à bord de



L'effet de profondeur est mal fichu : un simple fond noir. Le moteur d'affichage est-il si faible ?



Un des rares ennemis qui vous battra la route (du moins dans le premier niveau).

boîtes de conserve pesant plusieurs tonnes. Lorsque vous arrivez sur les lieux de votre mission, vous avez droit à un briefing qui, bien évidemment, est donné en japonais. On ne comprend donc rien. Remarquez, cela a peu d'importance vu que ce genre de jeu repose sur un principe bien connu : tuer tout le monde et collecter des armes de plus en plus puissantes tout en trouvant des clés pour continuer votre progression. Dans des couloirs sombres, vides et sans grande différence graphique, vous errez à la recherche d'objets en tous genres. De temps en temps, des indications vous sont données par vos coéquipiers. Bien sûr, ils vous causent en jap et vous ne captez rien, faute de textes à l'écran. C'est quand même fort dérangeant car vous passez ainsi à côté d'indices importants pour la suite de l'aventure. Ah si, je viens d'apercevoir du texte. Et en anglais en plus ! Ah zut, c'est seu-

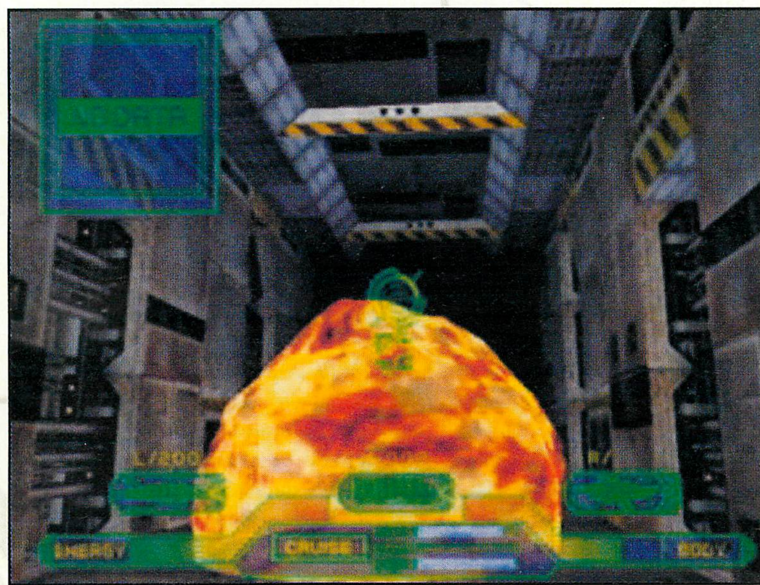


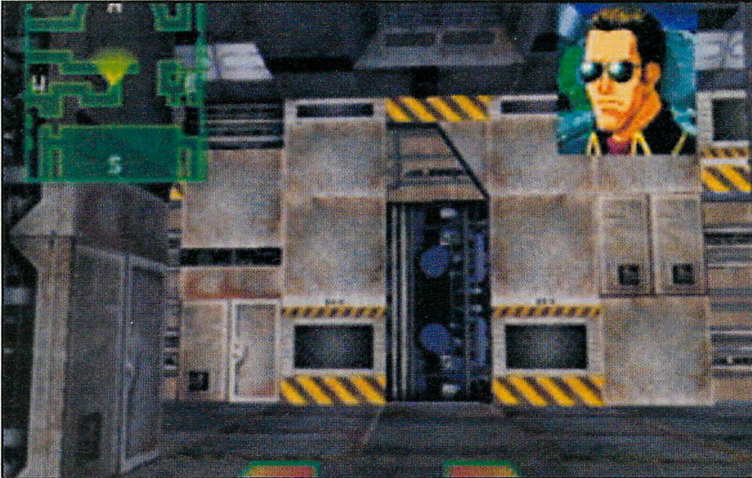
Cet ennemi cassera quelque peu la monotonie (juste deux secondes !). En effet, cet adversaire organique succède à des robots.



Fiche Technique

Editeur :	Panther Software Inc.
Concepteur :	Panther Software Inc.
Type :	Doom-like
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon


Les explosions sont ridicules. Est-on vraiment sur une 128 bits ?


Monotonie, somnolence, c'est l'effet Space Griffon.

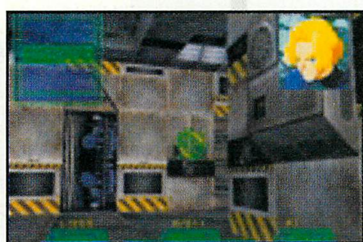
lement pour votre inventaire et les objets que vous trouvez. Donc, je continue à errer dans les couloirs.

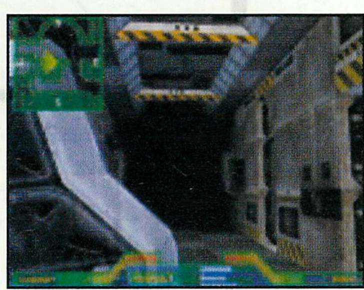
LES MÉGA DÉFAUTS

Quel faux jeu ! Les ennemis se comptent sur les doigts d'une seule main ; les décors sont plats et vides. De plus, vous ne pouvez voir que ce qui vous entoure de près. En effet, au loin, une sorte de brouillard noir cache le décor. Volonté délibérée des programmeurs ou tentative de cacher un clipping qui ne passe malheureusement pas inaperçu ? Pourtant, il n'y a pas grand chose à animer. Il n'y a qu'une seule vue disponible (de l'intérieur de votre robot). Les rares adversaires présents sont moches et aisés à abattre. Heureusement que vos munitions ne sont pas illimitées ; cela rehausse un peu l'intérêt (si peu !). Quant aux items, c'est l'hôpital qui se fout de la charité : cinq types d'armes, un bouclier, des recharges en tout genre et des clés ; voilà, c'est tout ! Franchement, ça ne vaut pas tripette.


Et voilà le héros ; alors, heureux ?


Vous pouvez lever la tête (super !).


Votre partenaire : croisement entre DBZ et Alcor.


Votre bouclier vous sera bien utile.


Pour le plan, vous ne trouvez pas qu'ils ont pompé sur Metal Gear ?

Quand je regarde le dos de la boîte du CD, il n'y a pas d'images du jeu. Par contre, vous trouvez des images de dessin animé présentant des jeunes filles dans des postures intéressantes : est-ce là l'intérêt du jeu ? Terminer un niveau pour avoir ce genre de récompense ? Franchement, je ne sais pas, j'ai laissé tomber bien avant.

En bref, un titre inintéressant et mal réalisé qui, heureusement, sera destiné au seul marché japonais. Avec des jeux comme ça, comment voulez-vous que la Dreamcast concurrence véritablement la future Play 2 ?

Seba

8 Graphismes

Les couloirs, moches, se ressemblent tous. Le design des Mechas et des ennemis est franchement indigne d'une Dreamcast. Une N64, voire une Play s'en tirerait mieux. Robotica, au moins, tirait son épingle du jeu. Une abomination, seulement battue par Godzilla.

15 Animation

Le seul point fort du jeu. Elle est fluide et parfaitement adaptée à la démarche de votre robot selon que vous vous déplacez en mode garde ou non. Quelques infimes ralentissements ne ternissent cependant pas davantage le tableau. Un moteur 3D somme toute efficace.

12 Son

Pas grand chose à signaler. Les voix sont correctes, sans plus. Quand aux bruitages, sans être catastrophiques, ils confortent le jeu dans sa médiocrité.

14 Jouabilité

Difficile de faire tirer ses armes latérales durant les premières parties, même lorsque vous passez en mode combat. Avec un peu d'entraînement, on y arrive toutefois. Sinon, il n'y a rien d'anormal à signaler. Vous jouez avec l'analogique et la croix vous sert à bouger la tête. Quant à la visée, elle est semi-automatique.

5 Intérêt

Lassant très rapidement, Space Griffon n'est pas loin de servir de somnifère. On s'ennuie ferme, faute d'ennemis, et l'on tourne rapidement en rond.

En Conclusion

Un clone (râté, est-il encore besoin de le préciser ?) de Robotica et de Kileak the Blood. Les développeurs de Panther Software ont complètement foiré leur jeu. Les Japonais apprécieront sans doute; tant mieux pour eux. Qu'ils le gardent, ce Space Griffon ! Plus jamais ça, par pitié !



TESTS

Langrisser Millenium



La saga des Langrisser, bien connue des possesseurs de Saturn (et de PlayStation grâce à Langrisser Collection), fait son apparition sur Dreamcast. Monument des Tactical-RPG, Langrisser n'avait rien à envier aux Shining Force réalisés par Maître Sega. Malheureusement, je suis au regret de vous annoncer que Langrisser Millenium est une belle m... indigne ET de la console ET de la licence.

Import Jeu fort attendu par la communauté Dreamcastienne avide de RPG sauce Nippon, Langrisser Millenium était très alléchant. En attendant un hypothétique Shining Force Dreamcast, je m'apprêtais à tester ce Langrisser lorsqu'Alex, le regard vitreux et les cheveux en furie pour cause d'overdose d'Iss Pro 98 (il comprendra), m'attrappa par la manche de mon pull et me susurra à l'oreille : « c'est une daube infâme ». Néanmoins, je fis - temporairement - abstraction de cette remarque, histoire de garder l'esprit clair et objectif. Seulement, après quelques minutes de jeu à peine, la pertinente observation de mon compatriote me revint à l'esprit et je m'esclamai bien fort : « que c'est nul ! «

Mais pourquoi tant de haine ?

Je parle, je parle (en fait, j'écris mais bon...), mais je tarde dans mes explications. Qu'à cela ne tienne, les voici. Après une courte intro de qualité moyenne, on sent déjà que l'on s'apprête à vivre quelque chose de terrible. Vous avez le choix entre six personnages de départ. Chacun d'entre eux est un suzerain. Bien sûr, les dialogues et les textes sont entièrement en japonais. A la rigueur, pour un jeu d'import, c'est normal ; mais, même dans Space Griffon, il y avait des textes en anglais. Je choisis donc mon bonhomme et là, stupeur ! J'erre sur une carte en relief sur laquelle se dressent mon château et ceux de mes adversaires. Bien sûr, mon personnage n'est absolument pas représenté. Il y a juste un curseur en forme de main qui vous sert à sélectionner un château. Bon, je clique sur quelques-uns et après de nombreuses manipulations hasardeuses, je réussis à sélectionner des partenaires de combat et de nouvelles armes. Allez, hop, je déclenche un combat contre un autre seigneur, histoire de rompre la lassitude qui commençait à m'étreindre. Une croix, censée représenter ma troupe (quelle originalité !), se déplace lentement sur le château sélectionné.

La course de tortues

A la carte précédemment citée succède une



Un de vos possibles alliés.

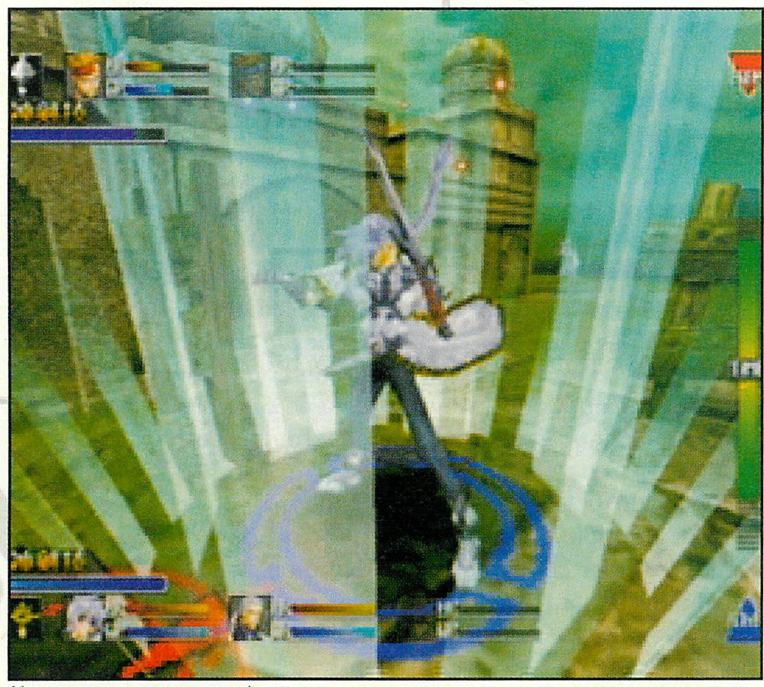


Fiche Technique

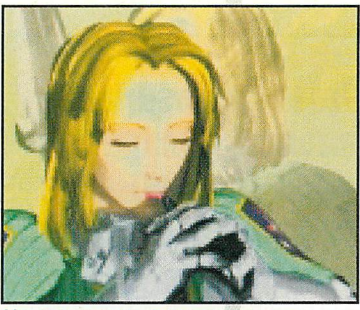
Editeur :	NCS/Santa
Concepteur :	Masaya
Type :	tactical-RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo Japon



Vous ne pouvez pas vous en rendre compte, mais l'animation est digne de celle d'un rat crevé.



Une attaque magique se prépare.



Un intro certes moyenne, mais qui a le mérite d'être en images de synthèse.



Le héros tombe en adoration devant une telle médiocrité.

ville en 3D mal modélisée. Je lance l'attaque et je reste bouche bée, le paddle glissant lentement de mes mains pour tomber sur la moquette avec un bruit sourd et mou. Mon Dieu, quelle horreur ! C'est lent à mourir. Je n'ai jamais vu une telle lenteur dans un jeu ; et en plus, mon personnage courait ! Au fait, je ne peux pas prendre le contrôle de mes partenaires. Super idée ! De temps en temps, vous déclenchez un pouvoir magique graphiquement indigeste et de toute façon inutile. Les guerriers frappent évidemment sans conviction. Les visages des belligérants sont exempts d'animation et les sons sont des pollutions auditives. Au final, nous voici donc en présence d'un soft pitoyable auquel je ne donnerai même pas le titre de jeu. L'import en ce mois de décembre se porte bien mal. Allons, n'y pensons plus et rêvons à Shen Mue.

Seba



Le Sephiroth du pauvre !



L'un des six châtelains disponibles.



Lors des combats, vous pouvez choisir plusieurs tactiques qui, de toute façon, se révéleront foireuses, vu la qualité du jeu.

11 Graphismes

A part les écrans fixes présentant les personnages, le jeu se révèle assez moche. Les héros ont un visage figé et la modélisation est sempiternellement bâclée. C'est creux et sans saveur.

3 Animation

Les personnages sont raides comme des piquets et leur vitesse de déplacement est égale à celle d'une tortue constipée. Etant donné que les décors possèdent peu d'animation propre, c'est une honte. Le seul moment où l'animation se montre véloce, c'est lorsque vous appuyez sur A pour faire disparaître les écrans de dialogue.

8 Son

Une musique type de Tactical-RPG, mais qui se révèle quelconque et qui s'oublie rapidement. Les bruitages sont insipides. Au fait, quels bruitages ?

10 Jouabilité

La lenteur désespérante des protagonistes ne facilite pas le jeu et le fait que tous les textes soient en japonais vous paralysera durant la phase de recherche. La prise en main est donc à l'image du jeu : une fumisterie (sauf, évidemment, pour ceux qui parlent japonais).

6 Intérêt

Aucun intérêt pour les Européens que nous sommes. De l'autre côté du Pacifique, un peu plus. Quoi qu'il en soit, durée de vie estimée avant appui sur le bouton power : cinq minutes grand maximum.

En Conclusion

Que voulez-vous que je vous dise de plus ? Le mauvais temps, un mauvais jeu, un peu de fièvre en cette période bien fraîche : il ne manque rien pour passer une mauvaise journée. Abomination ludique, Langrisser Millenium fait partie des cinq jeux les plus pourris sur Dreamcast.



Introduction

Je commence à comprendre l'état d'esprit des autres membres de Dreamzone. Ca vanne sec et ça règle des comptes (en rigolant) dans tous les sens. Même El Tuco se met à vanner Tout ça pour dire qu'on se marre bien. Méfiez-vous, les gars, moi aussi, j'écrirai des textes à forte odeur de vitriol. A part ça, voici quelques tips forts sympathiques. Je vous présente les tips sur une console brûlante (qui a dit que je n'avais pas de culture cinématographique pouvant être utilisée à bon escient ?)...
(PS : envoyez vos tips ; ils pourront être publiés)

Seba

King of Fighters Dream Match1999

(99/jap)

Pour enlever le mot Pause pendant l'écran de pause, appuyez simultanément sur X et Y.

Pour changer les vêtements de votre combattant : à l'écran de sélection des personnages, positionnez le curseur sur le perso que vous voulez. Maintenez appuyé le bouton Start et pressez soit A, B, Y ou X pour avoir un costume différent. Attention, certains personnages ne disposent pas d'autres costumes.

Pour se faire aider durant le combat : quand vous choisissez l'ordre d'apparition de vos combattants, appuyez sur B et maintenez-le. Si les combattants sourient ou restent comme ils sont, c'est bon. Durant le round, appuyez sur X, Y et A quand vous êtes sonné et vos camarades viendront vous prêter main-forte.

Zombie Revenge

(99/Jap)

Nouveau vêtement : choisissez votre personnage, maintenez appuyé le bouton Start et pressez X, Y, ou B pour commencer le jeu avec une apparence différente.

Mode Cheat : jouez au mini-jeu sur votre VMU pour débloquer le mode Cheat dans l'Original Mode. Vous y trouverez les vies infinies, le choix du niveau, les continues infinis et le temps infini.

WWF Attitude

(99/euro)

Bonus en mode carrière : gagnez les championnats suivants et les événements en Pay-Per-View avec n'importe quel catcheur pour débloquer les bonus correspondants :`

Titre européen : Jeff Trainer, objets supplémentaires dans le mode " Créer catcheur ", mode Squeak.

Titre intercontinental : mode Grosse Tête, objets supplémentaires dans le mode " Créer catcheur ".

King of the Ring : Kurrgan, Taka Michinoku
Royal Rumble : Jerry Lawler, Paul Bearer
Summer Slam : Sgt.Slaughter, Shawn Michaels

Titre des super-lourds : mode Beep, mode Ego, Head, Al Snow's dummy

NBA 2K

(99/jUSA)

Tous ces codes doivent être entrés à l'écran de codes.
Ballon de plage : BEACHBOYS
Joueurs en 2D : SQUISHY
Grands pieds : BIGFOOT
Grosses têtes : FATHEAD
Joueurs obèses : DOUGHBOY
Joueurs petits : LITTLEGUY
Joueurs larges : MONSTER
Message caché : HIMOM

Psychic Force 2012

(99/euro)

Jouer avec Wong : terminez le Story Mode avec les dix persos ou jouez pendant 6 heures.

Jouer avec Keith : terminez l'Arcade Mode avec les 10 personnages et Wong ou jouez pendant 12 heures.

Jouer avec Burn : terminez les modes Story et Arcade avec les 10 persos ainsi qu'avec Wong et Keith ou jouez pendant 14 heures.

Artwork caché : mettez le CD dans le lecteur CD d'un PC pour trouver des images Bitmap du jeu.

House of the Dead 2

(99/euro)

Pour avoir le sang rouge : obtenez le costume Goldman et allez ensuite dans les options. Vous pourrez avoir du sang rouge (merci à Mr Gallecier pour cette astuce).

NBA Showtime

(99/USA)

Pour jouer avec les mascottes : entrez les noms et les nombres PIN suivants :

RAPTOR 1020
SASQUA 7785
ROCKY 0201
HORNET 1105

Pour jouer avec des persos un peu particuliers : entrez les noms et nombres PIN suivants :

KERRI 0220
KERRI 1111
LIA 0712
LIA 1111
SMALLS 0856
BIGGY 0958
PINTO 1966
HORSE 1966
NIKKO 6666
CRISPY 2084
JACKO 1031
THEWIZ 1136
THEREF 7777
RETRO 1970
OLDMAN 2001

Pour jouer avec les membres de Midway : entrez les noms et nombres PIN suivants :

TURMEL 0322
GATSON 1111
GUIDO 6765
DANIEL 0604
JAPPLE 6660
JASON 3141
SAL 0201
JENIFR 3333
JENIFR 1111
E GEER 1105
MATT G 1006
TIMMYB 3314
GENTIL 1228
ROOT 6000
JONHEY 8823
ELOFF 2181
LYNCH 3333
PAULO 0517
GRINCH 0222
LEX 0014
DIMI 0619
DAVE 1104
TIMCRP 6666
STRAT 2112
CMSVID 0000
BETHAN 1111
STENTR 0269



Pour jouer avec les persos suivants : entrez les noms et nombres PIN suivants :

LIPTAK 0114
THOMAS 1111
TIMK 7785
WIL 0101
CUTLER 1111
CHAD 0628

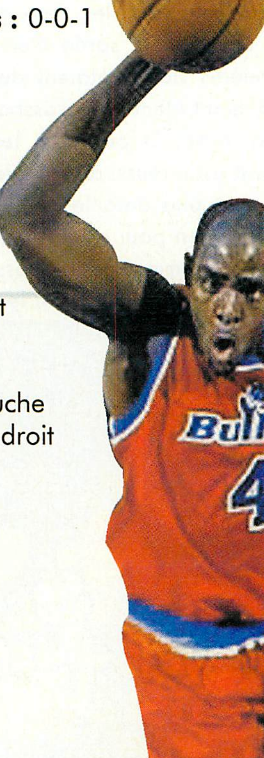
Terrains Bonus : pour en bénéficier, appuyez sur les combinaisons de touches suivantes immédiatement après avoir sélectionné vos joueurs sur l'écran " Choose Team " :

Team 1(left) : Hold Up + Turbo
Team 2(right) : Hold Down + Turbo
Street Court Hold : Hold Left + Turbo
Island Court : Hold Right + Turbo
Midway Court : Hold Up + Shoot + Pass
NBC Court : Hold Down + Shoot + Pass

Options cachées : tous ces codes doivent être entrés par une combinaison de boutons et une direction sur le pad à l'écran Versus Screen. Voici à quoi correspondent les codes :

0=Midway Logo
1=Basketball
2=Lettre A
3=Lettre B
4=Lettre C
5= Lettre N

Mode Tournoi (:mode 2 joueurs) : 1-1-1 bas
Montrer le pourcentage aux tirs : 0-0-1 bas
Pas de replays : 2-2-1 gauche
Grosse tête : 2-0-0 droit
Uniforme Midway : 4-0-1 droit
Uniforme équipe : 4-0-0 droit
Balle ABA : 2-3-2 droit
Uniforme domicile : 4-1-0 droit
Uniforme extérieur : 4-2-0 droit
Uniforme alterné : 4-3-0 droit
Brouillard : 1-2-3 haut
Brouillard nocturne : 1-2-3 gauche
Brouillard marécageux : 1-2-3 droit
Neige : 1-2-1 gauche
Blizzard : 1-3-1 gauche
Jours pluvieux : 1-4-1 gauche



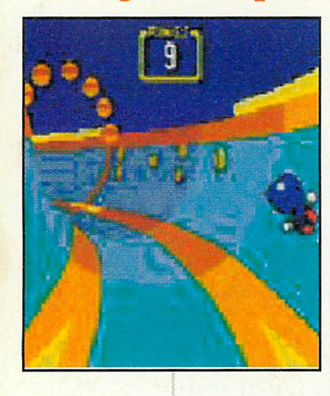
LA VIE EN BLEU

Si les sorties se font de plus en plus rares, cela n'empêche pas SNK d'annoncer une incroyable quantité de jeux pour le prochain millénaire. On n'est pas près de s'ennuyer dans les transports ! Commencez donc à faire des économies pour vous payer ces deux merveilles !

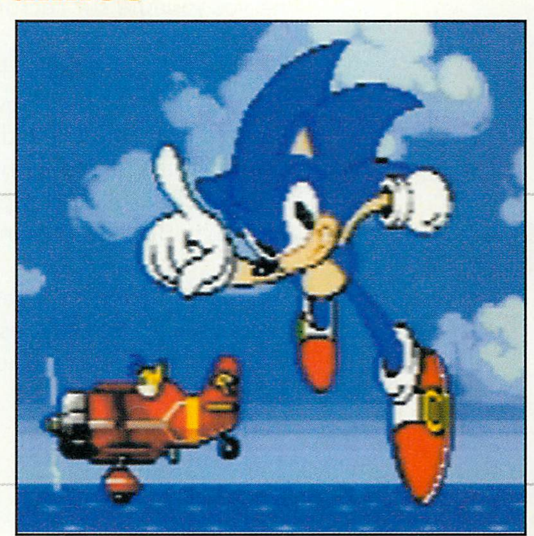
Neo Alex

SONIC POCKET ADVENTURE

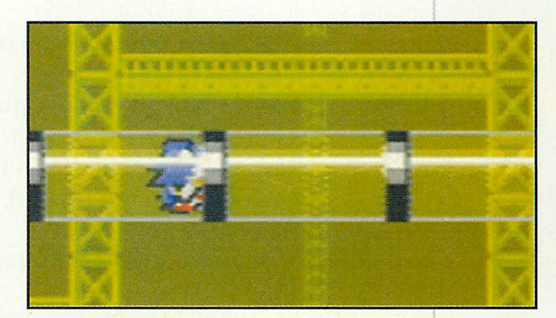
Le jeu le plus speed de l'année



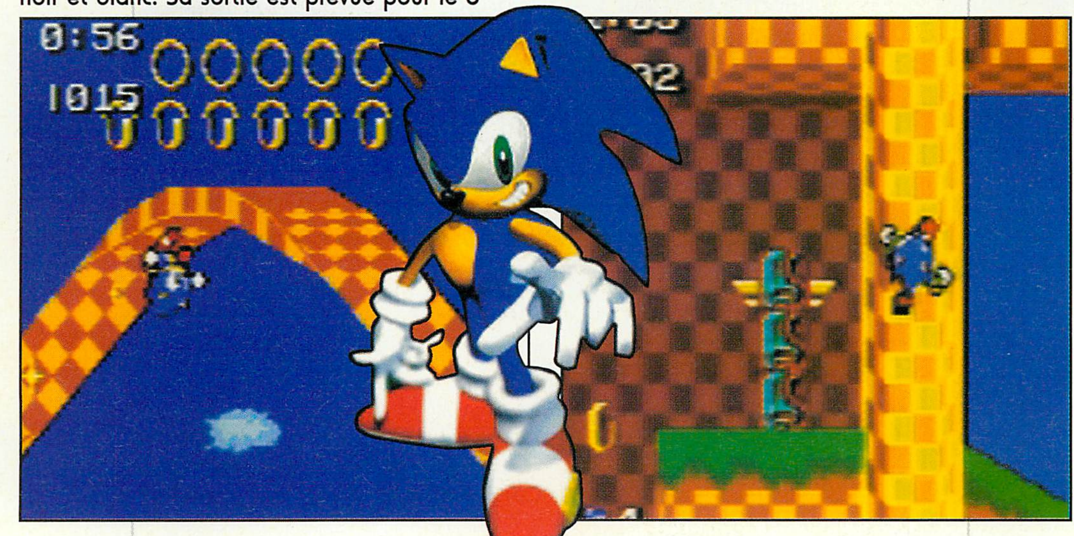
Il fallait s'en douter, l'alliance de Sega et SNK ne pouvait débuter que sur un gros titre, un de ceux qui font vendre des consoles. Et croyez-moi, la Neo Geo Pocket Couleur en a bien besoin ! Si elle connaît un succès d'estime aux Etats-Unis, elle a lamentablement échoué dans sa tentative de renverser la Game Boy de son piédestal. Certaines rumeurs font aussi état de ventes assez moyennes en France. Tout cela est fort dommage, lorsque l'on constate la différence de qualité qui peut exister entre un King of Fighters R-2 sur NPC et un Street Fighter 2 sur Game Boy. Aujourd'hui, SNK est bien décidé à ne pas se laisser faire et à profiter enfin de son alliance avec Sega. Pour cela, les deux géants japonais ont mis au point la sortie d'un Sonic sur NPC. Les premières vidéos étaient déjà impressionnantes et montraient un hérisson bleu au sommet de sa forme. Et pourtant, les programmeurs semblent avoir réussi à améliorer leur bébé. Les décors sont plus détaillés et bien colorés. Un excellent moyen pour attirer une clientèle qui, petit à petit, commence à se lasser du noir et blanc. Sa sortie est prévue pour le 6

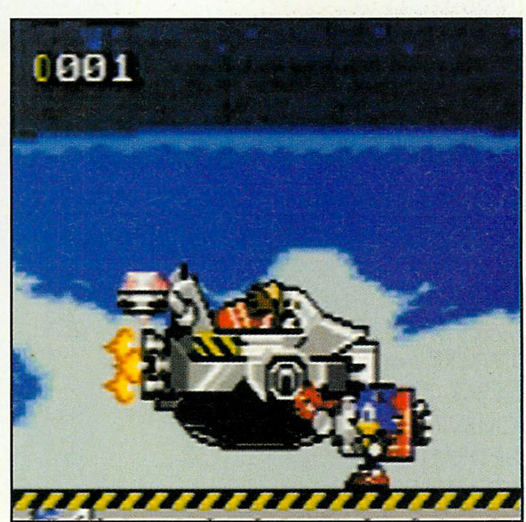


décembre (vous devriez pouvoir déjà le trouver au moment où vous lisez ces lignes) et je ne peux que vous conseiller de vous faire ce petit plaisir, Vous ne le regretterez pas !









SNK vs CAPCOM

Match of The Millennium



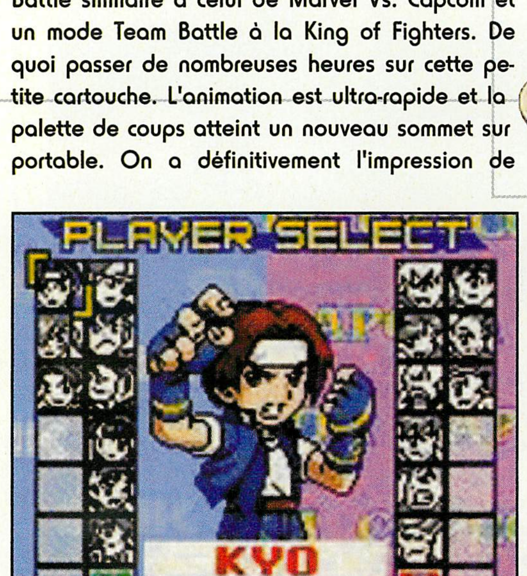
Rarement un jeu sur portable aura été aussi attendu ! Il faut dire qu'à l'idée de pouvoir organiser des combats entre Ruy et Terry Bogard, les joueurs ne se sentent plus d'aise. Eh oui, le plus incroyable dans ce nouveau beat'em up, c'est cette possibilité d'affronter les meilleurs combattants de Street Fighter, Darkstalkers, Samouraï Shodown, Art of Fighting et Fatal Fury. Imaginez un instant les combats démentiels qui peuvent en découler ! D'ailleurs, il est possible de choisir parmi 3 styles de combat : celui des Vampire Hunter avec des chain combos, celui des King of Fighters avec des counters et celui des Street Fighter avec des furies. Du côté des modes de jeu, on trouve un mode Single, un mode Tag Battle similaire à celui de Marvel Vs. Capcom et un mode Team Battle à la King of Fighters. De quoi passer de nombreuses heures sur cette petite cartouche. L'animation est ultra-rapide et la palette de coups atteint un nouveau sommet sur portable. On a définitivement l'impression de jouer à un jeu de combat sur console de salon. Autre performance à signaler, celle qui concerne la partition musicale. Les programmeurs ont repris les principaux thèmes liés aux univers de Capcom et de SNK. Avant même sa sortie (le 22 décembre au Japon), SNK Vs. Capcom est sans contestation possible le meilleur jeu de la Neo Geo Pocket Couleur.



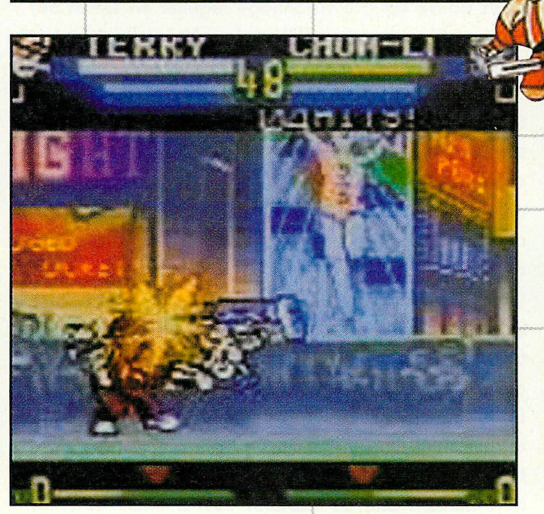








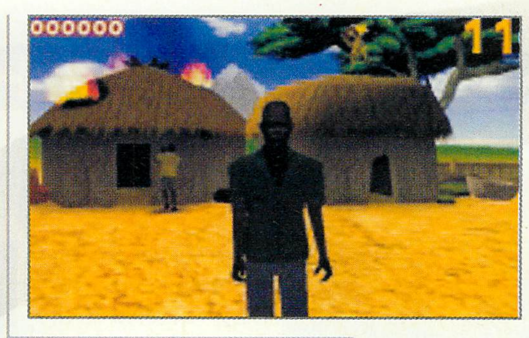








Une conduite sportive est parfois utile dans la chasse au Zébu.

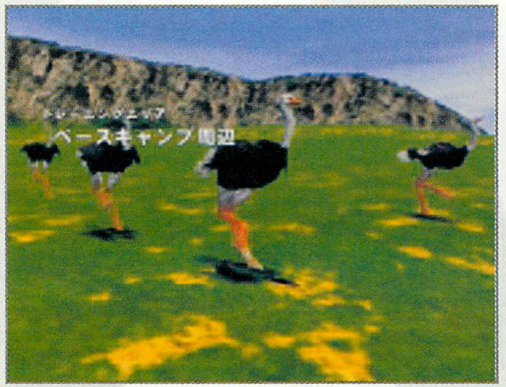




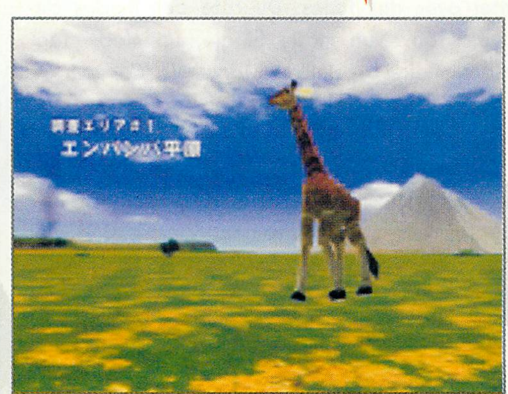
Jambo ! Safari



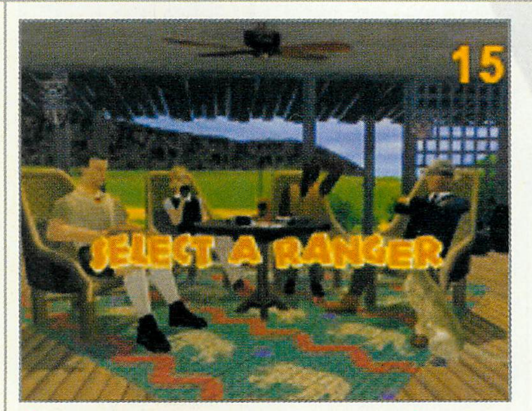
Ces éléphants s'expriment en japonais ! Fuyons !



Mmmmhhhh. L'autruche : le poulet géant idéal, bien nourrissant.



Qui ? Qui oserait tuer la girafe amie de l'homme ? Qui ?



Choix difficile, nos camarades ont tous de bonnes têtes de vainqueurs.

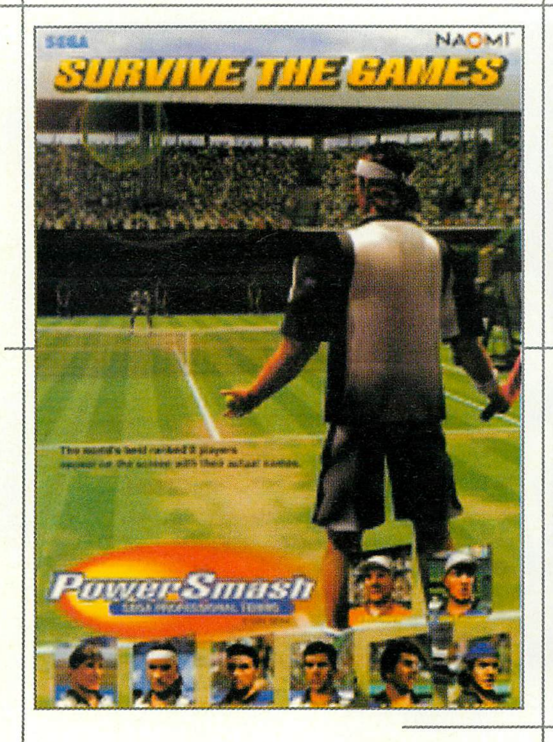
Concepteur : Sega
Machine : Naomi

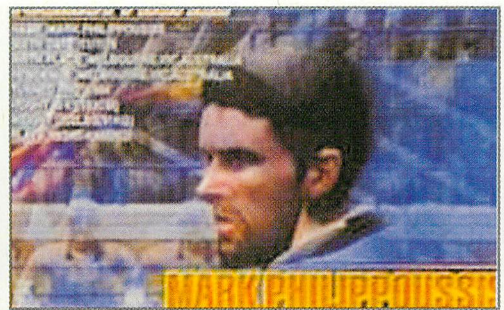
Etre un sauvageon passionné par la chasse à la girafe, en ce moment, ce n'est pas politiquement très correct. Aussi, jusque là, le seul exutoire que vous aviez trouvé était le visionnage régulier en secret de dizaines de cassettes d'"Histoires Naturelles", votre émission préférée, que vous enregistriez chaque nuit depuis plusieurs années afin d'alimenter vos fantasmes. Mais aujourd'hui, avec Jambo! Safari, nul besoin de vous dissimuler davantage ! Tant mieux car avouez-le, en fait, sensible comme vous l'êtes, vous ne seriez même pas capable de blesser ne serait-ce que l'amour-propre du moindre diptère en le traitant de mouche à m...

Grâce à Jambo! Safari (c'est agaçant, ce point d'exclamation), vous pouvez alléger votre conscience, car tous les animaux que vous traquerez dans les vastes contrées africaines sont virtuels.

Dans ce jeu, vous piloterez librement un véhicule tout terrain muni d'un levier de contrôle permettant d'actionner un filet. Il s'agira de déclencher le filet au bon moment afin de capturer des animaux déterminés, et cela dans un temps limité. Sur les six stages que compte le jeu, deux sont destinés aux débutants. Leur action se situe près de votre campement et vous y bénéficierez d'instructions à l'écran vous aidant dans votre besogne. Devenu un expert, les quatre autres niveaux plus ardus vous conduiront à travers les steppes sauvages à la recherche de nouvelles proies. On aura aussi la possibilité de rencontrer les autochtones dans les villages environnants, ceux-ci prenant part à l'action à plusieurs reprises. La qualité de la cabine est remarquable et l'on pourra apprécier le réalisme des vibrations du véhicule sur les terrains cahoteux. Ce jeu aux couleurs exotiques ne manque pas de fantaisie et de fun et plaira certainement à nos lecteurs, toujours à l'affût de productions de qualité.

Le Joker



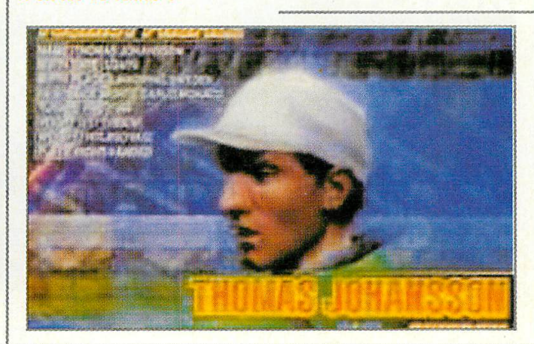




Un filet, un court, un public, des pubs. Que demander de plus à un jeu de Tennis ?



Un service du feu de Dieu !



Virtua Tennis

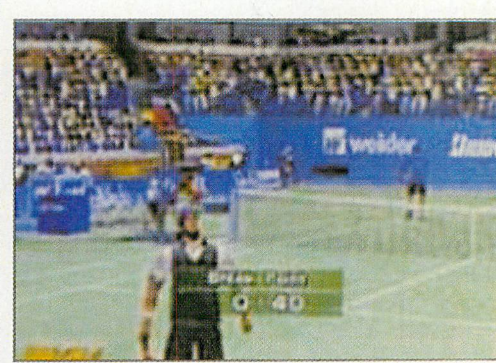
Agassi vous agace et Courier vous essouffle ? Alors prenez leur place grâce à Virtu Tennis. Ce jeu de Tennis (dont vous aviez peut-être déjà entendu parler sous le titre Power Smash) sur lequel les développeurs de chez Sega travaillent depuis quelques mois, à la lumière d'une bougie, dans leur petit atelier sordide de la banlieue de Tokyo (comme tout devient plus poignant dit comme ça...) ne semble pas avoir uniquement changé de nom, mais a aussi progressé techniquement, ce qui nous permet de vous en proposer quelques écrans obtenus par les moyens les plus inavouables.

Ce qui est frappant avec les jeux vidéo de Tennis, c'est qu'ils sont les seuls à provoquer les mêmes troubles physiques chez les joueurs que chez les pratiquants de la version réelle du sport : la tendinite due aux sollicitations trop intenses du joystick comme de la raquette. Quoi qu'il en soit, ce jeu vous proposera entre autre de prendre celle (de raquette) de l'américain Jim Courier bien sûr, mais aussi celle de l'anglais Tim Hennman, du Suédois Thomas Johansson ou encore de l'Australien Mark Phillipousis qui a un nom très rigolo. Au stade actuel de son développement, l'élément le plus remarquable de ce jeu est l'exceptionnelle qualité de l'animation qui atteint des sommets de précision, de réalisme et de souplesse. L'accent a vraisemblablement aussi été mis sur les mouvements de caméra complexes, proposant de nombreux angles de vue et un véritable montage vidéo se rapprochant de manière très fine de ce à quoi l'on a droit lors des retransmissions télévisées, les rares mais contrariantes coupures de faisceau en moins.

Si comme on peut l'espérer la dimension sonore du jeu est elle aussi peaufinée, et que les différentes options suivent le même chemin, Virtua Tennis pourrait bien devenir un must que l'on serait alors pressé de voir arriver dans nos salles européennes, accompagné comme il se doit de son adaptation sur Dreamcast.



Le Joker

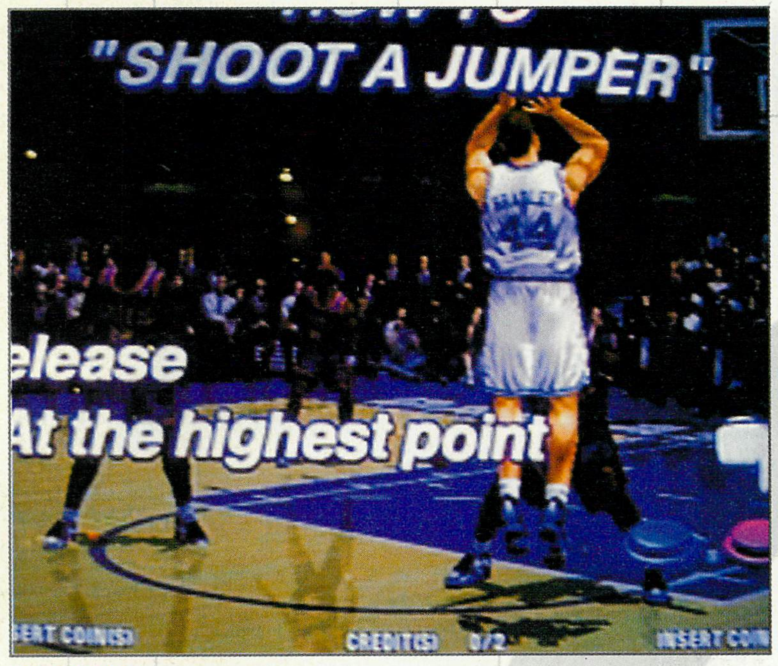


Une vue d'ensemble fort agréable. La caméra promet d'être bien gérée.



Des mouvements très réalistes.

Concepteur : Sega
Machine : Naomi



A moi la balle !

Des conseils bien utiles.

Virtua NBA

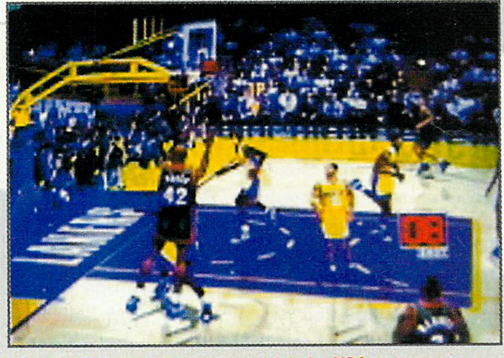


Quelle action trépidante, mes amis...

Encore un jeu de Basket, allez-vous dire ? Oui, peut-être. Mais peut-être bien aussi LE jeu de Basket que nous attendions. En effet, Virtua NBA semble bénéficier d'une réalisation hors-pair, et devrait posséder un gameplay du même acabit. Même si la qualité des images que nous vous proposons ne permet pas de s'en rendre compte, il semble bien que les graphismes soient de toute beauté. Le jeu, dont le développement est encore loin d'être achevé, propose d'ores et déjà bien entendu tous les membres de la NBA, même si la liste communiquée semble pour l'instant dater de la saison précédente. Nul doute qu'elle sera réactualisée. La motion capture s'annonce comme étant l'une des plus poussées du genre en arcade, et l'animation en général devrait répondre à nos désirs légitimes de joueurs invétérés. Avec un environnement sonore lui aussi très travaillé et des effets de lumière époustouflants, les matchs que l'on pourra disputer sur cette machine ne risquent pas d'être ennuyeux. Quoi de plus excitant durant une partie que tous ces supporters assoiffés de victoire hurlant et se levant de leur siège dans l'allégresse, avec en fond les classiques petites musiques de la NBA interprétées au synthé. On peut espérer que la maniabilité et la réponse des commandes bénéficieront elles aussi de toute l'attention de l'équipe de développement, car il faut bien avouer qu'il s'agit là du problème le plus courant rencontré avec les jeux de sport en général et de Basket en particulier. Mais là encore, il y a fort à parier que l'on aura affaire à du grand art. A nous les Slam Dunks mortels et les Alley-oops fulgurants.

Le Joker

Concepteur : Sega
Machine : Naomi



Toutes vos équipes préférées sont là. La NBA est entre vos mains.

6 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - L'ABONNEMENT A LA CARTE :
Le choix du nombre de numéros à recevoir.

3 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

4- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

5 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

6 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.
tél. : 01 43 22 00 35

oui, je m'abonne à Dreamzone

Je choisis ...

O 12 numéros
au prix de 300 F au lieu de ~~385~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : ______________________________

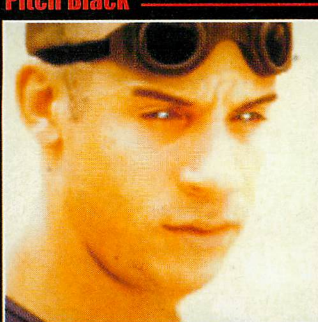
Adresse : ______________________________

____

Code Postal : ______________ Ville : ______________

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35

Pitch Black



Je ne me lasse pas de vous parler du premier long métrage de David N. Twohy (il avait auparavant participé aux scénarios de G.I Jane, The Arrival, Waterworld...), un petit film de science-fiction qui proposera une ambiance assez éprouvante. Le scénario décrit toujours la survie difficile d'un groupe d'humains sur une planète étrange après le crash de leur vaisseau spatial. Seule l'alliance houleuse d'un jeune pilote, d'un chasseur de primes et d'un assassin impitoyable permettra aux passagers de survivre aux créatures des ténèbres qui peuplent un monde ne connaissant la lumière du jour que tous les 60 ans. Si visiblement, la belle Rhona Mitra a déserté cette production riche en effets spéciaux, les amateurs de catch profiteront au moins de la présence physique de Vin Diesel qui interprète assez justement le fameux tueur. Il faudra malheureusement attendre la fin du mois de janvier pour juger de la qualité réelle du film.

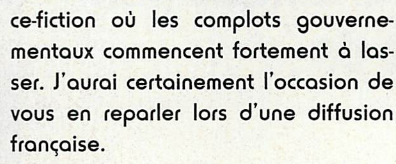


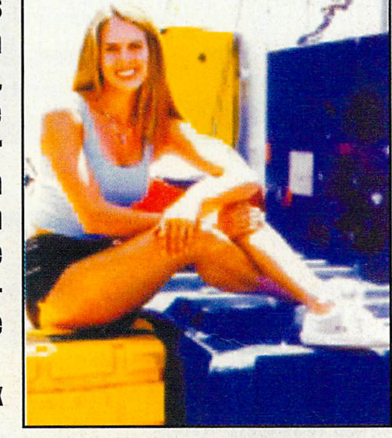
Au programme ce mois-ci, de pulpeuses créatures (Meghan Heaney-Grier, Alley Bagget, Jayne Heitmeyer) et d'imposantes créatures (Vin Diesel et des... Dinosaures !). De quoi se régaler la rétine en attendant que la plupart de ces merveilles viennent pointer le bout de leur nez en France. L'occasion en tout cas de constater que c'est vraiment dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes aux Etats-Unis, comme en Angleterre. Le point commun de ces productions qui risquent de faire parler d'elles l'année prochaine ? Notre bon vieux Spielberg. Décidément, on le retrouve dans tous les coups. Après un Deep Blue Sea fortement inspiré de son Jaws, c'est son Seaquest DSV qui se voit plagié dans son concept par un certain Avalon. Jurassic Park a fortement contribué à la création de Walking With Dinosaurs grâce à ses programmes informatiques. Mais où est donc passée l'originalité ?

Neo Alex

AVALON : ADVENTURE OF THE ABYSSS

Les bons concepts ne se perdent jamais à Hollywood ! La preuve avec ce téléfilm (qui pourrait bien devenir le pilote d'une série télévisée pour la rentrée prochaine) qui reprend les bases de Seaquest DSV, la défunte série produite par Steven Spielberg. On assiste donc aux aventures d'un sous-marin américain qui, à la suite d'un mystérieux incident écologique, se retrouve plongé dans un univers parallèle. Pour l'acteur Parker Stevenson, c'est une nouvelle possibilité de s'immerger dans un univers aquatique depuis Alerte à Malibu à travers des aventures scientifiquement plausibles (sauf en ce qui concerne cette histoire d'univers parallèle !). A signaler que ce téléfilm a été tourné en collaboration avec la marine américaine, pour son soutien technique et logistique. Si le déroulement de l'histoire est somme toute assez classique, il se laisse regarder grâce à deux éléments particulièrement intéressants. Le premier, c'est la présence de la magnifique Meghan Heaney-Grier, une naïade blonde qui devrait faire parler d'elle dans d'autres productions. La seconde, c'est la grande quantité de séquences en image de synthèse (notamment les quinze dernières minutes) d'un excellent niveau. Du succès d'Avalon dépend une éventuelle série dérivée qui apporterait une bouffée d'air frais dans un océan de science-fiction où les complots gouvernementaux commencent fortement à lasser. J'aurai certainement l'occasion de vous en reparler lors d'une diffusion française.





Producteur : David W. Hagar
Acteurs : Parker Stevenson, Matt Battaglia, Billy Riech, Mehgan Heaney-Grier
Durée : 120 mn
Diffusion : sur UPN (et probablement sur M6 dans le courant de l'année 2000)

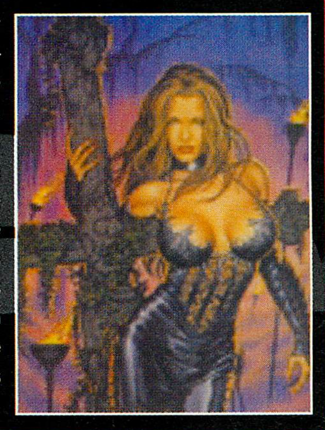


Alley Cat





L'intérêt de certaines rumeurs, c'est qu'elles permettent de traiter d'un sujet rarement abordé dans un magazine. Ce coups-ci, j'ai décidé de vous présenter la fabuleuse Alley Baggett. Cette ravissante créature, ex-mannequin pour Playboy, a participé à la création et à l'écriture d'un comic book s'inscrivant dans la lignée de Witchblade et Fathom. Une bande-dessinée où l'héroïne n'est autre que... Alley Cat (la version papier de notre charmante Playmate !), une jeune femme qui se découvre de mystérieux pouvoirs et qui devra faire face à une horde de démons libidineux (ils le sont toujours !). Les auteurs de séries TV étant particulièrement friands de ce genre d'univers (grâce au succès de Buffy contre les vampires), on parle de plus en plus sérieusement d'une série consacrée à Alley Cat. Le personnage serait bien sûr joué par l'inoubliable (il suffit de regarder les photos de son site Internet pour s'en convaincre !) Alley Baggett !



Stigmata

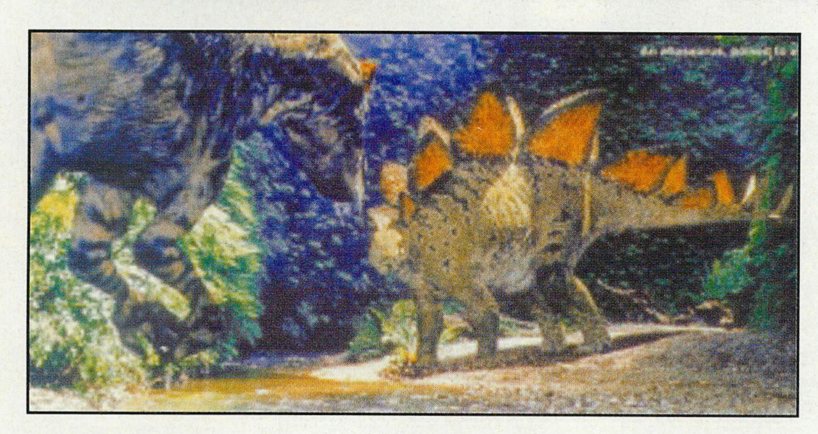


La déception du mois ! Ce film fantastique devrait être quasiment sorti au moment où vous lirez ces lignes. On espérait bien mieux d'un film traitant de la fin du monde et réunissant un casting aussi bien équilibré (la sublime Patricia Arquette, le charismatique Gabriel Byrne et l'excellent Jonathan Pryce). Résultat, le film de Rupert Wainwright n'est même pas digne du plus mauvais épisode de la série Brimstone (diffusée actuellement sur Série Club). Tout ça pour vous dire d'être prudent avec les films traitant du Jugement Dernier. Attendez donc le fabuleux End of Days !

Madman

Le super-héros déjanté du label indépendant Dark Horse pourrait bien connaître une carrière cinématographique dans les mois à venir grâce à la compagnie de production d'Universal Pictures. Pour ce genre de personnage, rien de mieux qu'un réalisateur qui puisse saisir toute la folie de leurs aventures, en l'occurrence le génialissime Robert Rodriguez. MADMAN Viendrait donc rejoindre pour le meilleur et pour le pire la longue liste de films adaptés de comic books (avec X-Men, Spiderman, Batman 5, Hulk, Wonder Woman...).

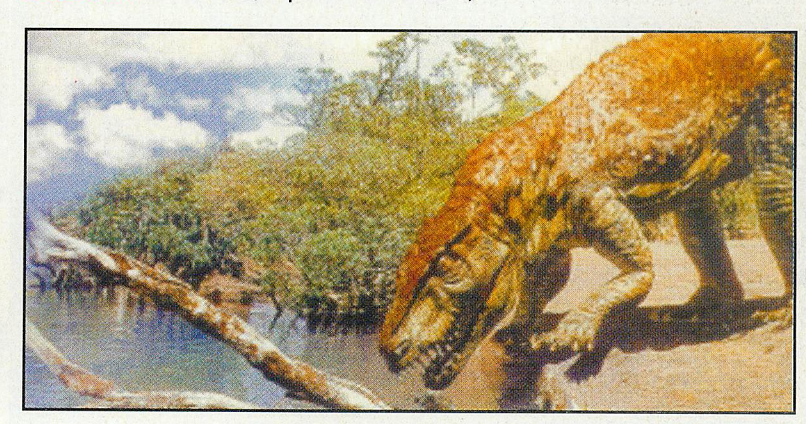
WALKING WITH DINOSAURS



Les chaînes de télé américaines ne sont désormais plus les seules à proposer des expériences visuelles fortes et novatrices à leur public. Aujourd'hui, c'est au tour de nos voisins anglais de s'attaquer aux mythiques dinosaures à travers une mini-série qui tient autant d'un programme éducatif que du pur divertissement. Le but est de faire découvrir au grand public la vie de ces gigantesques sauriens via six épisodes d'une demi-heure où l'image de synthèse et l'animatronique prennent autant d'importance que dans les deux films de Steven Spielberg. Jouant sur la fascination qu'exercent sur nous ces fabuleux colosses du jurassique, cette série est avant tout une véritable prouesse technique. Il suffit de regarder ces quelques photos pour se rendre compte du formidable travail accompli par la société Framstore sur le plan des effets visuels. Les dinosaures semblent plus vrais que nature (normal, il ont réutilisé les mêmes programmes informatiques que pour Jurassic Park). Tout a été fait pour respecter au maximum la quasi-totalité des découvertes scientifiques liées à ces créatures et ainsi, permettre au public de les découvrir en action dans leur habitat naturel. Diffusée récemment sur la BBC, Walking With Dinosaurs a connu un succès tel que de nouveaux épisodes auraient été commandés. Une initiative remarquable qui donne un bon avant-goût de ce que pourrait être le fabuleux Dinosaurs de Disney.

Directeur Créatif : Mike McGee
Producteur : Tim Haines
Diffusion : sur la BBC (à quand en France ?)





Earth : Final Conflict

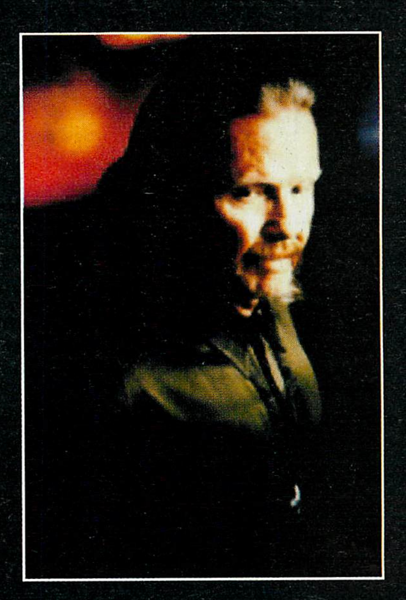


Cette série de science-fiction basée sur les écrits de feu Gene Roddenberry (le créateur de Star Trek) a connu un gros succès aux Etats-Unis et a plutôt bien marché en France (malgré le fait qu'elle soit diffusée sur une chaîne cryptée comme Canal +). Ce n'est donc pas étonnant qu'elle puisse donner lieu à une troisième saison que l'on annonce comme particulièrement réussie. Elle est surtout l'occasion d'admirer la superbe plastique de Jayne Heitmeyer, la nouvelle égérie des fans de la série. Elle y incarne Renée Palmer, une femme d'affaires ayant travaillé pour le conglomérat de Jonathan Doors avant de rejoindre le mouvement de résistance anti-Taelon. Elle ne sera peut-être pas la seule surprise d'une troisième saison qui pourrait aussi voir le retour de William Boone (incarné par Kevin Kilner) dans un épisode spécial. Alors, à quand une diffusion sur canal + ?





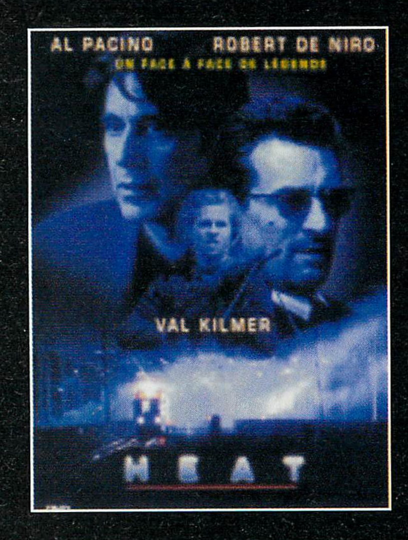




- ZONE 2 -



Editeur : Warner Bros
Genre : policier



Scénario
A la suite d'une violente attaque d'un fourgon blindé, un lieutenant de police se voit confier l'enquête. Sa détermination est sans faille et il va remuer ciel et terre pour essayer de mettre la main sur le gang. Son adversaire direct se trouve être un homme rusé et sans pitié. Entre les deux hommes va se développer une sorte de jeu du chat et de la souris, en même temps que nait une forme de respect de l'un envers l'autre. Mais leur respect mutuel n'entame aucunement leur conviction réciproque, l'affrontement paraît inévitable.

Avis
Heat c'est la confrontation entre deux immenses acteurs, Robert De Niro et Al Pacino, dans un thriller brillamment mis en scène par un Michael Mann inspiré et talentueux. Le scénario est complet et original. Tous les personnages sont travaillés et le film bénéficie d'une distribution qui du premier au dernier rôle est impeccable. Il y a plusieurs scènes qui mériteraient d'être décortiquées dans toutes les grandes écoles de réalisation. On pense surtout à celle de la fusillade en plein Los Angeles. Elle est amenée sur une musique qui fait monter la pression jusqu'au premier coup de feu pour laisser place à l'action. Les mouvements de caméra tonitruants nous font participer au massacre dans un déluge de rafales de fusils automatiques, d'impacts sur les murs et les véhicules. Le seul petit regret que l'on pourrait avoir, c'est que les deux stars n'ont qu'une scène en commun dans laquelle ils ne se tirent pas dessus. Même si elle est chargée d'une immense tension palpable à l'écran, on aurait aimé qu'elle ne soit pas unique. (La scène dans sa totalité est au programme des cours de l'Actors' Studio). Le réalisateur du Dernier des Mohicans et du Sixième sens prouve une fois de plus son immense virtuosité dans la mise en scène. Al Pacino a dû être ravi de la performance du réalisateur dans la mesure où il est le héros de son nouveau long métrage. Cette nouvelle association n'est pas pour nous déplaire et on l'attend avec impatience. Quoi qu'il en soit Heat est un excellent choix que le support DVD ne dénature d'aucune façon.

Vidéo : widescreen 2.35 :1
Langues : anglais, français en 5.1
Sous-titres : anglais, français, néerlandais, arabe, espagnol, portugais, allemand, roumain, bulgare
Suppléments : menus interactifs, chapitrage

Son : 4/5
Image : 4 /5



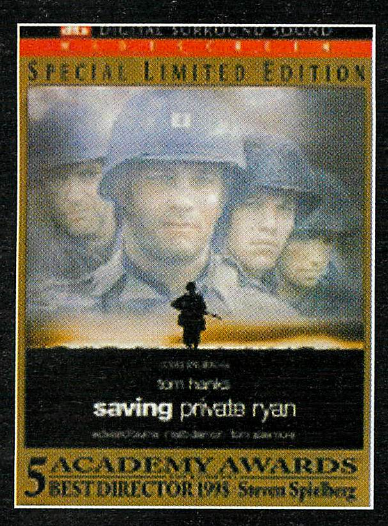


- ZONE 1 -

Saving Private Ryan

(Il faut sauver le soldat Ryan)

Editeur : Dreamworks
Genre : guerre





Scénario
En plein dénouement de la seconde guerre mondiale sur les plages normandes. L'état major américain confie à une section d'élite la mission de retrouver un soldat qui porte le nom de Ryan. Seul rescapé d'une famille de quatre frères que la bonne morale américaine ne veut pas voir disparaître pour ne pas être accusée de décimer des familles entières en les envoyant au front.

Avis
Un film choc qui dénonce tant dans la forme que dans le fond la guerre dans son ensemble. Spielberg ne fait aucune concession sur les images qui montrent l'horreur à l'état pur, la cruauté bestiale et l'absurdité de certaines situations. On est plus là en tant que spectateurs, on devient les témoins d'un des épisodes des plus dramatiques de notre histoire. Il n'y a pas cette opposition classique des bons et des méchants, il n'y a que des hommes qui luttent avec leurs sentiments, leurs actions et leurs peurs. On ne parvient pas à juger tel ou tel personnage tant les situations dans lesquelles ils se retrouvent sont hallucinantes d'horreurs. On en arrive à se demander quel aurait été notre comportement à leur place. La réponse ne vient pas, on reste muet devant la dénonciation de telles barbaries. Cet état de témoin est pesant au fur et à mesure que la pellicule défile. Le fil conducteur de l'histoire pose lui aussi une question ' a-t-on le droit de sacrifier sept hommes pour essayer d'en sauver un ? ' Là non plus la réponse ne vient pas. On est là, impuissant face à une caméra qui ne se targue pas de cacher une vérité qu'il est difficile de concevoir. Les scènes sont particulièrement réalistes et la scène du débarquement au début du film est proprement hallucinante. Dire qu'on en prend plein la gueule est un euphémisme, on reste interloqué et sans voix. Les acteurs ne jouent plus, ils vivent. Tom Hanks est criant de vérité et sous une apparence de dureté, il se découvre dans un moment absolument fabuleux et riche en émotions. En proie aux doutes et à la perte d'espoir il reste des hommes qui réagissent instinctivement sans se demander si ce qu'ils font est bien ou mal, seul le personnage de Hanks réussit à garder à l'esprit ce pourquoi ils sont là. C'est le visage de l'homme que l'on voit à travers la guerre. Saving Private Ryan pose tellement de questions qu'il appartient à chacun de trouver les réponses. En tout cas une chose est certaine, même le débarquement américain en France qui est indiscutable dans sa légitimité, n'atténue pas le qualificatif que l'on peut donner à la guerre après avoir vu le chef-d'oeuvre de Spielberg : une belle connerie.





Vidéo : widescreen 1.85 :1
Langues : anglais 5.1
Sous-titres : anglais
Suppléments : menus interactifs, bandes-annonces et notes de production

Son : 4/5
Image : 4/5





DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

On ne pourra pas accuser la Dreamcast d'avoir la gueule de bois au lendemain des fêtes de fin d'année. Les musts du mois dernier sont à peine digérés que la suite commence déjà à nous faire saliver de manière incontrôlée. Gourmands que nous sommes, nous ne manquerons pas de vous convier dans le prochain numéro de Dreamzone à la table des plats gastronomiques que les éditeurs nous ont préparés. Le festin sera copieux et raffiné, lisez plutôt le menu qui suit.

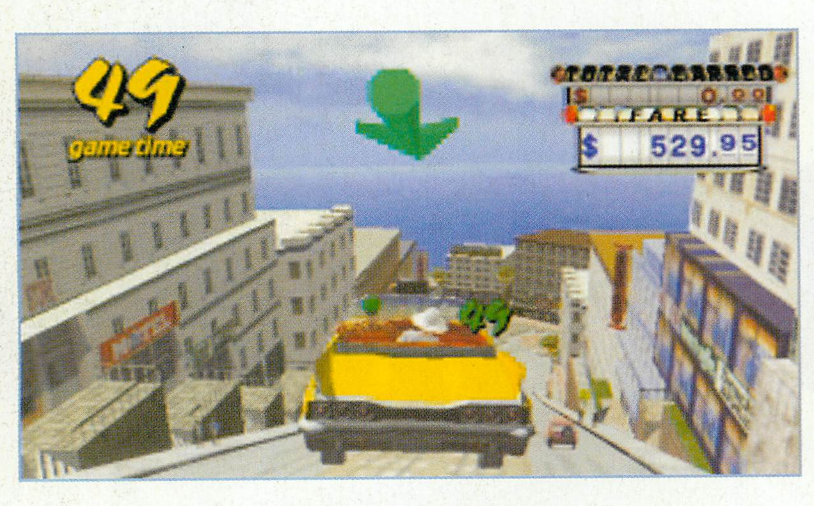


MDK2

Un cocktail d'action, un zeste de réflexion et une pointe de science-fiction, voici les ingrédients du nouveau et très attendu MDK 2 développé par Bio Ware. Vous ne risquez pas d'être déçu. Vincent ne s'en est pas encore remis, il a les reins bloqués, les pieds qui fument, les yeux en dehors de la tête et plus un poil de sec (il pèse donc 3 tonnes).

RAYMAN 2

Le personnage de jeu vidéo le plus déjanté qui soit fait son come-back dans une version 3D explosive. A l'occasion de la sortie du titre en Europe, nous avons rencontré l'équipe de développement. Résumé de cette entrevue dans un dossier spécial, à ne louper sous aucun prétexte.



CRAZY TAXI

Les habitués des salles d'arcade qui possèdent une Dreamcast doivent sentir que Crazy Taxi va à lui tout seul lors de son adaptation créer un tremblement de terre dans le monde du jeu vidéo. Pour les autres, dites-vous que ce Must devrait devenir une incontournable référence sur votre console préférée. Un seul mot d'ordre pour conduire ce Taxi fou : à fond les manettes, une arsouille d'enfer, chauffer la gomme et bourrer comme une bête. (Séba a été capable de nous dire que De Niro était génial dedans : sans commentaire)



VIRTUAL ON : ORATORIO TANGRAM

Les fans de Goldorak devraient bientôt se prendre pour Actarus (sauf Neo Alex qui est un clone de Rigel), Virtual On : Oratorio Tangram est sur le point de sortir sur Dreamcast. Un jeu de Baston entre robots dans des arènes de folie. Réplique presque trait pour trait de la version Arcade. On va pouvoir se défouler avec des boîtes de conserves haute technologie et des graphismes éblouissants.

Le numéro 9 de Dreamzone sera dans les kiosques mi-janvier.

l'arme absolue



En vente actuellement


Le 1er magazine exclusivement consacré à la Dreamcast
Dreamzone